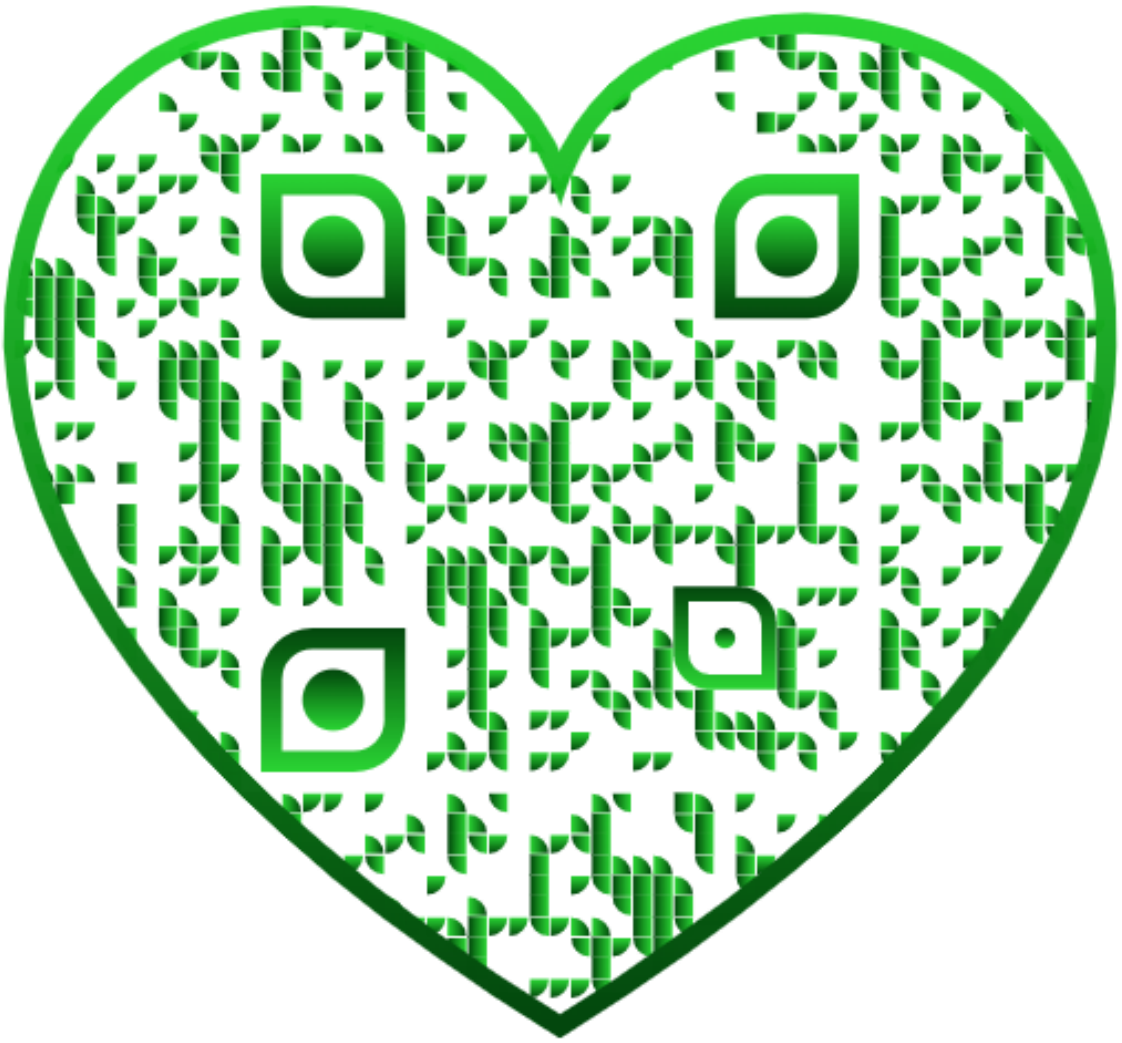
Dominique Saint-Lambert

Osez...
les jeux érotiques

La Musardine



dans la même collection

Osez tout savoir sur la fellation, Dino
Osez l'échangisme, Hélène Barbe
Osez faire l'amour partout sauf dans un lit, Marc Dannam
Osez le SM, Gala Fur (à paraître)

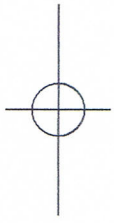


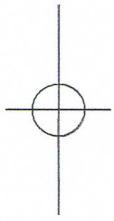
Illustration de couverture : Arthur de Pins
Conception graphique : Carole Peclers, Monique Plessis

© Éditions La Musardine, 2004.
122 rue du Chemin-Vert
75 011 Paris

ISBN : 2-84271-188-2

Dominique Saint-Lambert

Osez... les jeux érotiques



La Musardine

prologue

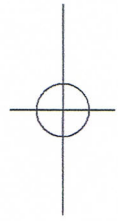
Les jeux de l'amour et du hasard

L'amour est un jeu, qui ne demande qu'à être pimenté.
On connaît les vertus érotiques des aphrodisiaques, des « sex-toys », des films et des revues pornographiques, des petites tenues affriolantes, voire de la tendresse ou de l'amour courtois... mais qui dira l'érotisme torride et la sensualité d'une bonne petite belote ou d'une partie de dames. **Les jeux de société peuvent devenir eux aussi les alliés de vos folles nuits d'amour.** Il suffit d'intéresser la partie, d'exiger des gages : un vêtement qu'on enlève, une caresse, un petit baiser...

Voici le mode d'emploi coquin de tous les jeux les plus connus : les cartes, les dés, les dominos, les jeux de pions et de damiers, les jeux de questions / réponses...

Nous découvrirons également les jeux de plateaux, comme le célèbre JEU DE L'OIE, une MARELLE, une BATAILLE NAVALE et un jeu original : LE JARDIN DES SURPRISES. Sans oublier les multiples vertus érotiques des rallyes, des chasses au trésor, des jeux de rôles, et autres jeux de simulation...

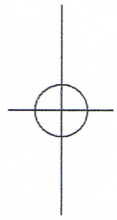
Le dernier chapitre, L'Atelier de gages, vous permettra de construire des gages et des enjeux à la mesure de vos envies communes, de votre degré d'intimité, de la forme de vos fantasmes ou de vos arrière-pensées sournoises...



mode d'emploi

Ce livre peut être utilisé de plusieurs façons :

• **Dans les cas d'urgence.**
Vous vous déciderez en fonction du matériel à votre portée, du nombre de joueurs présents, du temps disponible et vous choisirez un jeu de société coquin parmi la trentaine de jeux prêts à l'emploi décrits dans ces pages.



• **Dans le cadre d'une « stratégie ludo-libidinale ».**
Grâce aux secrets de fabrication des jeux érotiques divulgués ici, vous pourrez mettre au point des soirées jeux de société et des enchaînements de gages imparables. Vous trouverez dans chaque chapitre les méthodes de fabrication de jeux de société adaptés à vos besoins, vos orientations, vos possibilités, vos objectifs et vos arrière-pensées.
Vous pouvez aussi choisir un chiffre de 1 à 100, ouvrir le livre à la page correspondante, prendre le premier mot et raconter avec celui-ci une histoire osée et rafraîchissante. À moins que vous ne choisissiez de vous livrer au jeu ou de vous imposer un gage figurant sur la page en question.

Vous l'aurez compris, ce livre est un recueil de trucs pour déshabiller les filles – et les garçons ! Il permettra aux uns et aux autres de découvrir les joies des préliminaires.

À qui s'adresse cet ouvrage et quand l'utiliser ?

Il s'adresse à toutes et tous et viendra enrichir les différentes étapes d'une vie amoureuse.

Quand timide ou prudent, n'osant pas faire les premiers pas, vous allez lui proposer : « Tu ne voudrais pas jouer un peu avec moi, j'ai des idées de jeux de toutes sortes. » Vous pourrez ainsi au gré des parties et des gages commencer gaiement les bisous, caresses, petites fessées et tendres effronteries qui précèdent souvent l'amour – ou, en tout cas, permettent de s'échauffer gentiment et de découvrir avec un minimum de risques les intentions de l'être désiré. Là, le manuel est indispensable.

Viendra ensuite le temps où la simple vue de l'être aimé, son odeur en lisière, le son de sa voix à distance vous feront courir vers lui ou vers elle sous le soleil, foulant l'herbe fraîche avec vos pieds nus, vous arrachant les vêtements en poussant des cris de bêtes avant d'interminables étreintes. Pendant cette période, notre manuel servira tout au plus de cale pour équilibrer le pied du guéridon brisé par vos furies érotiques...

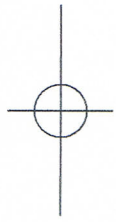
Mais il y a aussi les longues pauses de l'amour violent, quand la tendresse recouvre votre relation comme un édredon bien doux. Parlons clair, vous vous emmerdez ! Il faut réveiller vos désirs, retrouver votre dynamisme sexuel, réinventer des façons originales de s'exciter mutuellement, retrouver le plaisir de ce que l'on appelle les préliminaires. Dans ce cas-là, ce guide est indispensable.

Viendra peut-être aussi le moment où votre instinct grégaire vous donnera envie d'aller voir du coté des autres couples, de l'échangisme ou du mélangisme, du triolisme et plus encore.

Mais il n'y a pas que l'amour. Il y a aussi l'amitié. **Notre manuel est une ressource extraordinaire pour animer ces moments entre amis où l'ennui vient affadir les soirées les plus prometteuses.** Les jeux et gages présentés ici sont également destinés aux soirées amicales. Caresses, tendresse, gentillesse, voilà qui ne fera de mal à personne dans ce monde de brutes et d'égoïsme. Dans le cadre de jeux engageant des participants du même sexe, les gages peuvent être choisis en fonction de leur orientation sexuelle. À vous de choisir d'éviter tous contacts trop intimes et toutes situations trop gênantes… ou de laisser la porte ouverte à toutes les possibilités !

Mais n'oubliez jamais ceci : **ce guide ne s'adresse qu'à des adultes consentants.** Ce qu'il vaut mieux savoir avant d'accepter certains gages.

NB : Par souci de lisibilité de l'ouvrage et afin d'éviter la multiplication des parenthèses (ex : le (la) joueur(se), le (la) gagnant(te), etc.), les règles des jeux mettent en scène des « éléments » masculins. Il va sans dire qu'il revient aux lecteurs de rendre à chacun des partenaires son sexe au cours d'une partie.



1. jeux de cartes

« Il n'y a pas que le poker qui déshabille »

Avec un simple jeu de 32 ou 52 cartes, vous allez entrer dans l'univers de l'érotisme ludique. Quand on évoque les jeux de société érotiques, on pense souvent au fameux STRIP-POKER, notamment illustré par une scène du film *Les Seigneurs* de Philippe Kaufman. Mais il n'y a pas que le poker qui déshabille et **tous les jeux de cartes peuvent déboucher sur des gages coquins.**

Nous avons choisi comme exemple l'un des jeux les plus simples : LE MARQUIS (ou VALET DE PIQUE, OU POUILLEUX, etc.). Nous verrons ensuite comment « érotiser » tous les jeux de cartes que vous connaissez ou souhaitez connaître.

Les Cartes, nos amies

« Il est fait allusion aux cartes dans la littérature arabe, notamment dans les *Mille et Une Nuits*. Quant à savoir qui fut le premier "importateur" de cette nouveauté, tout désigne Venise, porte de l'Orient. Jusqu'au début du XIX[e], le papier est rare. Comme le dos des cartes était blanc à cette époque, beaucoup de cartes eurent une seconde vie et finirent en mots doux, certificats de mariage, cartes de visite, reconnaissances de dettes, réclames, ordres d'incarcération...
La Révolution Française les a même utilisées comme monnaie !

Ces usages ont permis de sauver de nombreuses cartes de cette époque. On a ainsi retrouvé des notes de Molière, Napoléon ou Rousseau, des listes d'invités de Louis XVI... » (Extrait du *Petit Larousse des Jeux*, 1999)

LE MARQUIS

Matériel nécessaire : deux jeux de 32 cartes.
Nombre de joueurs : de deux à quatre personnes.

Présentation et règle du jeu

LE MARQUIS s'inspire d'un jeu très simple intitulé « LE VIEUX GARÇON » ou « LE DERNIER VALET » ou encore « LE POUILLEUX ». Il peut se jouer à deux ou plus. Les joueurs doivent disposer d'un jeu de 32 cartes pour les parties et d'un jeu de 32 cartes pour les gages (dit JEU DES SENTENCES).

Un jeu comporte plusieurs parties, chacune des parties est suivie d'un gage pour le perdant. La partie se joue avec un jeu de 32 cartes dont on a extrait 3 valets pour ne laisser que le valet de pique que nous appellerons « le Marquis ». À tour de rôle, chacun des joueurs distribue les cartes, une par une, de façon à ce que chacun ait en main le même nombre de cartes. Si après la donne il restait une ou des cartes, celles-ci seraient distribuées jusqu'à la fin du paquet même si un joueur ou une joueuse se retrouve finalement avec une carte en plus ou en moins.

La donne terminée, chacun examine son jeu et dépose sur le

tapis les paires qu'il peut contenir (2 sept, 2 rois, 2 as, etc.). Le premier joueur présente à son voisin de droite, qui en choisit une, les cartes qui lui restent (à deux c'est au partenaire que l'on présente ses cartes). Si cette nouvelle carte permet à celui-ci de réaliser une paire, il la dépose sur le tapis, visible. Ensuite, qu'il ait déposé une paire ou non, il présente le solde de ses cartes à son voisin de droite qui en choisit une et ainsi de suite. Celle ou celui, qui le premier, s'est débarrassé de toutes ses cartes, gagne la partie. Celle ou celui qui reste avec le valet de pique (qui ne peut constituer aucune paire) en main, perd la partie. On dira qu'il a « la visite du Marquis ».

Après chaque partie se joue une sentence pour déterminer le gage infligé au perdant ou à la perdante. Le gagnant prend le jeu de 32 cartes dit « des sentences » et les étale, muettes, devant le perdant qui choisit l'une d'elles au hasard et la dépose sur le tapis, retournée et visible. Le gagnant lit à haute voix la pénalité qui correspond à cette carte. La sentence est réalisée ou subie par le perdant. Le gagnant veille à son exécution et peut la faire refaire s'il ne la juge pas correctement réalisée. Sa décision est sans appel. Quand il n'y a que deux joueurs, la carte qui a été tirée par le perdant est retirée du jeu des sentences et ne servira plus pendant le jeu.

Les joueurs fixent au départ le nombre de parties qui seront jouées ou l'heure de fin de jeu. Si une partie est en cours à l'heure fixée par les joueurs elle se termine ainsi que la sentence qui en découle.
Les 2 pages suivantes indiquent les gages correspondant aux 32 cartes du jeu des sentences : CŒUR, bisous ; CARREAU, caresse ; PIQUE, Aïe ! TRÈFLE, on s'effeuille.

Le jeu des sentences

Cœur

7	Faire **trois baisers tendres** sur chaque joue du gagnant.
8	Un genou à terre, **embrasser les mains** du gagnant en le regardant dans les yeux pendant 15 s.
9	**Embrasser le cou et les épaules** du gagnant pendant 15 s.
10	Un genou à terre, **embrasser les mollets** du gagnant pendant 15 s.
V	**Se laisser embrasser** 10 fois sur tout le visage par le gagnant.
D	Vous **embrassez le visage** du gagnant en disant « c'est bon » entre chaque baiser pendant 30 s.
R	À genoux les yeux fermés, vous **présentez votre poitrine nue** au gagnant qui vous embrasse ou vous fait attendre. Maximum : 1 mn.
1	À genoux les yeux fermés vous **présentez votre joue** au gagnant qui vous embrasse ou vous fait attendre. Maximum : 1 mn.

Carreau

7	**Caresser la joue** du gagnant en le regardant dans les yeux pendant 15 s.
8	**Caresser les mains** du gagnant, accroupi, les yeux fermés pendant 15 s.
9	**Caresser les cheveux** du gagnant en lui disant tout le bien que l'on pense de lui pendant 1 mn.
10	**Caresser le cou** du gagnant en lui décrivant ce que vous ressentez pendant 30 s.
V	**Masser les épaules** du gagnant en chantant pendant 30 s.
D	**Se laisser caresser les cheveux** par le gagnant pendant 15 s et dire merci poliment.
R	Les mains sur la tête, **se laisser caresser les cuisses** par le gagnant pendant 30 s.
1	**Se laisser caresser la poitrine** par le gagnant, les mains dans le dos, à genoux pendant 30 s.

Pique

7	**Recevoir 2 tapes** sur chaque main présentée au gagnant et dire merci.
8	**Recevoir 4 tapes** sur chaque main présentée au gagnant et dire merci.
9	Tendre une joue au gagnant et **attendre une petite gifle.** Maximum : 30 s.
10	**Recevoir 2 coups de baguette** sur chaque main présentée au gagnant et dire merci.
V	Un genou à terre **présenter sa poitrine et être pincé** deux fois par le gagnant.
D	Debout les mains sur la tête, attendre de **recevoir 5 coups de baguette sur les fesses.**
R	**Demander poliment une fessée** au gagnant et venir se placer sur ses genoux. **Maximum : 10 claques.**
1	Tendre les joues au gagnant et **attendre deux petites gifles**. Maximum : 1 mn.

Trèfle

7	Vous vous levez et vous **retirez lentement un vêtement** que vous offrez au gagnant.
8	Vous **dansez en retirant lentement un vêtement** que vous offrez au gagnant.
9	**Vous vous mettez pieds nus**, si c'est déjà fait, vous retirez un vêtement que vous offrez au gagnant.
10	Vous **retirez lentement un vêtement en racontant son histoire** et vous l'offrez au gagnant.
V	Vous **demandez poliment au gagnant de vous enlever un vêtement**. Puis vous remerciez.
D	Vous remettez vos vêtements enlevés (le cas échéant) et vous **faites un strip-tease**, en enlevant un vêtement de plus.
R	Vous **retirez lentement un vêtement** en exprimant ce que vous ressentez au gagnant.
1	Vous retirez **tous les vêtements et accessoires** que vous portez encore et les offrez au gagnant.

La limite éventuelle de l'effeuillage est fixée en début de partie.

Si vous n'avez plus de vêtements à enlever, vous tirez une autre carte « sentences ».

Tous les jeux de cartes peuvent devenir érotiques

Choisissez des jeux que vous connaissez bien et utilisez la liste des gages proposés ici ou que vous construirez vous-même (cf « Atelier des gages », p 105).
Quelques exemples :
LA BELOTE À DEUX : À chaque coup, le perdant tirera une carte et exécutera le gage correspondant. À quatre, les deux gagnants doivent se mettre d'accord, l'un des perdants est désigné pour tirer un gage qui sera exécuté par l'autre.
LE MENTEUR : Chaque mensonge découvert ou fausse accusation débouche sur un gage.
Vous choisirez le jeu de cartes en fonction du rythme que vous souhaitez mettre en place pour les gages. LE BLACK JACK ou 21 est le type même de jeu très rapide alors que le BRIDGE ou le RAMI imposent un rythme lent aux bisous, caresses et autres coquineries.

2. jeux de dés

Ils symbolisent le hasard. On « joue sa vie sur un coup de dés ! »

Le hasard et la règle, ces deux éléments à la base du jeu de société, vont nous permettre d'entrer de plain-pied dans les rapports entre jeu et érotisme. Le hasard est le serviteur habile de la diversité. La règle du jeu organise l'utilisation du hasard. Le suspens raffermit le désir comme le Viagra la verge...

Ici encore, nous avons choisi l'un des jeux de dés les plus connus, le 421, dont la règle est rappelée pour vous permettre d'y jouer immédiatement.

Les DÉS

« Ces instruments, destinés à donner des nombres au hasard, sont des extensions d'osselets ou de graines aux facettes reconnaissables. On en trouve dès le troisième millénaire dans les tombes égyptiennes.
Les premiers dés cubiques connus apparaissent dès 2300 avant J.-C., dans la civilisation de l'Indus. Les numérotations des faces étaient alors variables : 1-2, 3-4, 5-6, ou 1-3, 2-5, le 4 étant opposé à une face vide, ou dans la progression arithmétique des chiffres.

La numérotation actuelle avec la somme des points opposés égale à 7, s'est généralisée en Grèce à partir du VII[e] siècle.
Des parallélépipèdes rectangles allongés sont également en usage en Inde, avec des numérotations qui peuvent varier sur les grands côtés : 1, 2, 5, 6. À partir de la Renaissance, le nombre des faces des dés a pu se multiplier, le dé à 6 faces restant le plus familier pour tous les joueurs. Dès l'origine, certains dés furent transformés par des tricheurs. Les dés pipés sont alourdis sur une face, ou portent les mêmes points sur deux faces. Dans ce cas, le tricheur doit être excellent manipulateur pour remplacer le dé fautif. »
(Extrait du *Petit Larousse des Jeux*, 1999)

Le 421 COQUIN

(Sur la base du 421 à 11 fiches)

Matériel nécessaire : 3 dés ordinaires (à 6 faces) et 11 fiches ou piécettes ou allumettes, etc.

Nombre de joueurs : entre deux et quatre.

Présentation et règle du jeu

Le jeu des dés coquins est construit sur la base du 421, jeu très populaire qui se joue le plus souvent avec 11 fiches. Il se joue à deux et au maximum à quatre avec trois dés ordinaires. 11 fiches constituent « le pot ». À tour de rôle les joueurs vont lancer les dés pour réaliser la meilleure combinaison possible et qu'ainsi l'autre joueur reçoive des fiches en pénalité. **Le but du jeu est de ne pas avoir de fiches ou le moins possible pendant la première phase dite « la charge » et de s'en débarrasser pendant la deuxième phase dite « la décharge ».**
Les combinaisons sont les suivantes, par ordre décroissant.

- Le 4-2-1
- Le brelan d'as (3 As)
- Deux as plus une autre face
- Les brelans (3 dés identiques)
- Les séquences (3 dés qui se suivent) combinaisons
- Les autres combinaisons de 6-6-5 à 2-2-1

La charge ou première phase d'une partie.
Chacun à leur tour, les joueurs lancent les trois dés en un coup sec (un lancer unique).
Celui qui a obtenu la combinaison la plus faible prend dans le pot le nombre de fiches correspondant à la combinaison réalisée par le vainqueur. Soit :

4-2-1	8 fiches
Brelan d'as (3 as)	7 fiches
Deux as plus une face	Nombre correspondant à la face Exemple : si deux as et un 4 = 4 fiches
Brelans	Autant de fiches que le nombre sur une face Exemple : Brelan de 5 = 5 fiches
Séquences (3 dés qui se suivent)	2 fiches
Autres combinaisons (de 6-6-5 à 2-2-1)	1 fiche

Les lancers « coup sec » se prolongent jusqu'à épuisement des 11 fiches du pot.

À deux : si l'un des deux joueurs n'a aucune fiche (l'autre ayant récupéré les 11), la partie est terminée. S'ils ont chacun au moins une fiche, on passe à la décharge.
À trois ou plus : si l'un des joueurs n'a pas de fiches à la fin de la charge, il est vainqueur et seuls les joueurs ayant une ou des fiches jouent la décharge pour que soit désigné le perdant.

La décharge est la deuxième phase d'une partie.
C'est celui qui a le moins de fiches qui commence à jouer.
Contrairement à la charge, le joueur qui commence le tour peut s'arrêter à un coup sec, rejouer une deuxième fois en reprenant tout ou partie de ces trois dés, rejouer une troisième et dernière fois. Le ou les joueurs suivant(s) pourront jouer au maximum le même nombre de fois. Celui qui a obtenu la combinaison la plus faible reçoit du vainqueur le nombre de fiches correspondant à la combinaison réalisée par ce dernier. (Voir tableau page pécedente).
C'est au perdant du coup de jouer le suivant. À chaque tour le premier à jouer détermine donc si le coup se joue en une, deux ou trois fois.
La partie s'arrête quand un joueur ou une joueuse n'a plus de fiches. Le perdant est celui qui a le plus de fiches (11 fiches si l'on joue à deux).

Les gages (il s'agira d'un fusil à deux coups) :
À la fin de la charge (première phase) celui qui a le plus de fiches doit lancer deux dés dont le total indiquera lequel des 11 gages (de 2 à 12) s'appliquera à lui.
Après le gage, la deuxième phase (décharge) reprend sauf si, dans une partie à deux, l'un des joueurs a déjà gagné en n'ayant reçu aucune fiche pendant la charge.
À la suite de la décharge, le perdant doit lancer deux dés dont le total indiquera lequel des 11 gages (de 2 à 12) s'appliquera à lui.
Avant la première partie, les joueurs détermineront la durée du jeu, ou le nombre de parties prévues, les limites éventuelles des gages ainsi que l'enjeu final.

Liste des gages

(se joue avec deux dés)

Nombre de points	Description du gage
2	Le perdant **se laisse caresser** par le gagnant
3	Le perdant, les mains sur la tête, doit **exécuter les ordres** du gagnant qui alterne : « accroupi, debout, à genoux, etc. »
4	Le perdant **se laisse embrasser et mordiller la poitrine nue** par le gagnant
5	Le gagnant **pince les seins nus** du perdant
6	Le perdant **est chatouillé** par le gagnant
7	Le perdant **se laisse griffer le dos** doucement par le gagnant
8	Le perdant tend les mains pour **recevoir 5 coups de règle** sur les paumes ouvertes
9	Le perdant **masse le dos** du gagnant
10	Le perdant **se met à quatre pattes, aboie et va chercher avec sa bouche** l'objet que lance son maître autant de fois qu'il le désire
11	**Le perdant joue à « JACQUES A DIT »**, Jacques étant le gagnant. S'il se trompe plus de trois fois il enlève un vêtement
12	**Le perdant reçoit une fessée** par le gagnant

1ère version : le perdant choisit entre le gage ou enlever un vêtement.

2e version : le gagnant choisit d'imposer le gage ou la perte d'un vêtement.

Tous les jeux de dés peuvent devenir érotiques

Les variantes et les jeux proches du 421 – le CRAPS, la PASSE ANGLAISE ou le YAMS – peuvent utiliser nos gages ou selon le même principe créer leurs propres pénalités (voir « Atelier gages »).
Si vous savez jouer au YAMS, il vous suffira de faire correspondre à chaque figure obligatoire un petit gage. Votre carré, par exemple, obligera votre partenaire à vous embrasser les bouts de seins, etc. Certains dés ne comportent pas les chiffres habituels mais six figures de cartes (as, roi, dame, valet, dix et neuf) et permettent de jouer au poker. Par ailleurs, outre les jeux de dés, de nombreux jeux de société utilisent ces objets à produire des chiffres (le jeu des PETITS CHEVAUX, par exemple). Qu'il s'agisse de figures ou de nombres, il vous suffit d'associer un gage à un résultat.

3. jeux de dominos

« Quand les dominos dominent la libido »

Contrairement aux jeux de dés qui provoquent l'excitation de l'attente du résultat, **les dominos apparaissent comme un jeu plus paisible, plus calme.** On prend son temps, on calcule. **On peut s'effleurer du regard entre chaque domino posé.**

Les jeux de dominos consistent à réaliser des enchaînements où les pièces sont posées les unes à la suite des autres en obéissant à différentes règles dont la plus simple est de faire coïncider les mêmes points d'un domino à un autre. Les diverses combinaisons obtenues avec deux dominos sont au nombre de 21. Un jeu de dominos européen propose ces vingt et une combinaisons auxquelles s'ajoutent sept « blancs », soit 28 pièces au total.

Toute une série de jeux de dominos suppose que vous obteniez un résultat : cumuler 70 points dans le BINGO, des sommes par multiples de 5 dans le CINQ PARTOUT, réaliser des combinaisons fixées à l'avance dans le CANTON...
Pour d'autres, il s'agit de se débarrasser de tous ses dominos : LE JEU DE CHYPRE DE SÉBASTOPOL ou le très pratiqué DOUBLE 6 que nous reprendrons ici.

Jeux de dominos...

D'après le *petit Larousse des jeux*, la plus ancienne mention du jeu de dominos remonte à 1762, année où une gazette française le présenta comme une nouveauté ! L'étymologie est incertaine : Certains y voient un calque du latin *domino* (« je vaincs »). D'autres une allusion à la capuche noire des moines (aussi appelée domino), qui tranche sur la bure blanche de leur robe, comme les points noirs sur la face blanche des dominos...
Le XIXe siècle verra le triomphe des dominos, divertissement rassurant pour la bourgeoisie ; ce n'était pas un jeu d'argent et on pouvait y jouer en famille ! C'était également un jeu facile que ne dédaignaient pas les esprits élevés, comme Victor Hugo ou Gambetta entre autres.
À la fin du XIXe, les dominos avaient conquis les campagnes, où le moindre café de village avait ses champions. L'engouement a quelque peu décliné aujourd'hui, mais la passion reste tenace dans certaines provinces telles que la Normandie ou le Roussillon.

LE DOUBLE 6
TAQUIN

Matériel nécessaire : un jeu classique de 28 dominos.
Nombre de joueurs : entre deux et quatre.

Présentation et règle du jeu

Le DOUBLE 6 est l'un des jeux de dominos les plus connus. **Le but de ce jeu est d'être le premier à poser son dernier domino sur la table**. Les dominos sont placés sur la table, faces cachées et bien mélangés. À deux ou trois, chaque joueur prend 6 dominos ; à quatre, 5 dominos. Chacun dis-

pose ses dominos sur la tranche, pour être seul à en voir la face numérotée. Les dominos restants constituent le talon ou la réserve, leurs faces restent cachées.
On tire au sort le joueur qui posera sur la table, face visible, le premier domino, ensuite chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, ou chacun son tour quand on est deux. Pour pouvoir placer le deuxième domino et les suivants, on doit l'accoler d'un coté ou de l'autre des dominos déjà disposés sur la table. Ne peuvent être accolées que deux demi-faces portant le même nombre de points.
Les faces doubles (double 6, double 5, etc.) peuvent êtres placées perpendiculairement. La forme de la chaîne de dominos dépend de l'espace de jeu et de la fantaisie des participants.

Quand c'est son tour de jouer et qu'il n'a pas de domino à poser (aucun de ses dominos n'ayant une demi face correspondant à l'un des deux bouts de la chaîne), le joueur doit piocher un domino dans la réserve : soit il peut s'en débarrasser aussitôt, soit il le garde.
Le gagnant de la partie est celui qui pose son dernier domino le premier.
Si l'on est plus de deux joueurs, le perdant est celui ou celle à qui il reste le plus de points.
Si le jeu est bloqué (plus de dominos dans la réserve et aucun joueur ne pouvant continuer), on compte le nombre de points des dominos en mains et c'est celui qui a le moins de points qui gagne la partie.

Les gages

Le premier joueur contraint de piocher un domino et qui ne peut le placer aussitôt sur la table se verra imposer un gage correspondant au dernier domino posé par le gagnant. **À chaque domino correspond un gage indiqué sur les feuilles dites de dominos-gages.**

À la fin de chaque partie, les joueurs retournent les 28 dominos face contre la table. Le gagnant veille à ce qu'ils soient bien mélangés.
Le perdant tire un domino au hasard et le présente face visible au gagnant qui lira à haute voix le gage correspondant indiqué sur les pages dites dominos-gages.
Les gages qui vous sont proposés sont de niveau moyen. Vous pouvez aussi adapter les gages à vos préférences, votre niveau d'intimité, votre envie de jouer progressivement ou d'aller plus vite.

Les dominos-gages

feuille n° 1

(du double 6 au double 4)

6/6	Vous **faites la liste de ce que vous aimez** chez lui (le gagnant).
5/5	Vous **embrassez le nez, les oreilles et le menton** du gagnant jusqu'à ce qu'il vous remercie.
6/5	Vous **léchez avec des ronronnements** la paume des mains du gagnant.
5/4	**Composer et réciter un poème** avec les mots : calcul, jouet, courir. En une minute.
6/4	**Mimer un chat faisant sa toilette**, jusqu'à ce que le gagnant vous dise d'arrêter.
5/3	Le gagnant **vous caresse** le temps qu'il souhaite alors que vous êtes aussi immobile qu'une statue.
6/3	Vous **recevez 5 claques** sur les cuisses.
5/2	**Faites la manche** jusqu'à ce qu'un joueur vous donne une piécette. Il faudra être convaincant.
6/2	En regardant votre vainqueur dans les yeux, vous devez **répéter 10 fois** : « Je suis très fier d'avoir été battu par toi qui m'es bien supérieur ».

5/1	À genoux devant lui ou elle, vous présentez votre joue et **réclamez une gifle.**
6/1	Le gagnant **vous passe les mains dans les cheveux** et mime un shampoing vigoureux.
5/0	Vous allez **embrasser** le gagnant tout autour de **son cou, la nuque et les épaules.**
6/0	**Concours du baiser le plus long**. Vous offrez vos lèvres à votre vainqueur pour un baiser qui doit durer plus d'une minute.
4/4	**Mimer la guenon** enlevant des poux à son petit, joué par le gagnant.

Les dominos-gages

feuille n° 2

(du 4/3 au double 0)

4/3	Vous **allez embrasser** le gagnant tout autour de **son cou**. 2 tours.
3/0	Vous avez trompé votre compagnon ou votre compagne. **Jouez la scène du repentir** jusqu'à obtenir le pardon.
4/2	À quatre pattes vous **venez lécher les mains** du gagnant jusqu'à ce qu'il vous renvoie à la niche.
2/2	**Danser** sur une musique choisie par votre vainqueur jusqu'à ce qu'il arrête la musique.
4/1	En regardant votre vainqueur dans les yeux vous devez **répéter 10 fois** : « Tu as gagné parce que tu es vraiment le meilleur ».
2/1	Votre gagnant va **vous pincer là où il veut** et le temps qu'il veut. Vous restez stoïque le plus longtemps possible.
4/0	Vous **offrez vos lèvres** au gagnant qui peut en disposer selon sa convenance.

2/0	Vous faites **la liste de vos défauts** en donnant des exemples.
3/3	Le gagnant **vous administre une fessée cul nu**, jusqu'à ce que vos fesses soient rouges.
1/1	Vous **allez lécher la poitrine** de votre gagnant.
3/2	Vous faites deux fois **le tour de la pièce à cloche-pied**. Une fois sur le pied droit et une sur le gauche.
1/0	Vous **embrassez** votre vainqueur tout au long de **sa colonne vertébrale**.
3/1	À genoux devant lui, vous **embrassez** le gagnant **sur les mains et les avant-bras** (1 mn).
0/0	Votre gagnant peut **choisir deux des 27 gages prévus** sur ces deux feuilles.

Tous les jeux de dominos peuvent devenir érotiques !

Si vous connaissez une règle différente de celle présentée ici, vous pouvez l'érotiser sans difficulté. À chaque partie, il y a un vainqueur et un perdant et chacune des figures des dominos peut correspondre à un gage. Le gage peut être tiré au sort parmi les dominos faces retournées ou être désigné par le dernier domino déplacé.

Le MAH-JONG, appelé dominos chinois, comporte lui aussi les fameuses petites plaques, mais les chiffres sont remplacés par des idéogrammes. En un certain sens le MAH-JONG est constitué comme un jeu de cartes. Si vous êtes un joueur de MAH-JONG, vous pourrez réaliser une liste de gages (voir l'« Atelier des gages », p 105) et disposer ainsi d'un équivalent actif des estampes japonaises.

4. jeux de damiers

« Servis sur un plateau »

Les jeux de dames où l'on saute l'adversaire, où l'on est pris ou prise par lui, sont évidemment évocateurs d'une relation sexuelle. Stratégie et ruse sont au service d'une prise en main de l'adversaire.

Comme son nom l'indique, tout jeu de pions et de damiers comporte au moins 2 éléments : des pions, bien sûr, et un plateau ou damier, matérialisant les différentes positions possibles de ces derniers.

Le jeu de dames comporte un nombre considérable de variantes, chaque pays semble avoir précisé ses propres règles. C'est sous l'appellation de DAMES À LA POLONAISE que le jeu se répand en France vers 1710 / 1720. On trouve les dames allemandes, avec leur damier de 8 cases sur 8, les espagnoles et les canadiennes, avec 12 cases sur 12, les turques aux cases indifférenciées, les chinoises à l'échiquier en étoile et bien d'autres.

Jeux de pions...

« Si l'on met à part les jeux de dés, les jeux de pions sont nos plus vieux jeux de réflexion "complexes". Les plus anciens exemplaires

connus, mis au jour lors des fouilles, remontent aux années 3000-2800 avant notre ère. Il faut attendre l'émergence des premières grandes civilisations pour trouver des témoignages fiables en ce qui concerne les jeux. Bas-reliefs, peintures, poteries décorées nous renseignent de manière plus précise. Jeux de corps, et jeux de réflexions, jeux d'adultes et jeux d'enfants sont enfin au rendez-vous.
On peut dire que ces jeux avaient :
• une fonction magique,
• une signification religieuse liée au voyage de l'âme dans l'au-delà,
• une dimension politique. » (Extrait du *Petit Larousse des Jeux*, 1999)

Les dames cruelles

Matériel nécessaire : un jeu de dames ordinaire.
Nombre de joueurs : 2.

Nous considèrerons que vous savez jouer aux dames ou que l'un des joueurs peut apprendre les règles à son partenaire.

On joue chacun son tour, le but est de sauter un maximum de pions à l'adversaire, le perdant est celui qui n'a plus de pions ou dont les pions ne peuvent plus bouger. Les pions avancent toujours et ont l'obligation de sauter le ou les pions ennemis. La dame peut avancer ou reculer sur une rangée entière.

Présentation et règle du jeu

Tout au long de la partie de dames, la perte de pions sautés par l'adversaire va occasionner des gages. **C'est le nombre**

de pions que vous avez perdus (ou que vous ne pouvez plus jouer) qui détermine le gage.
Les 5 premiers pions noirs et les 5 premiers pions blancs sautés par l'adversaire et donc retirés du damier ne provoquent rien, en revanche la perte pour chaque joueur de ses 15 pions suivants va créer des handicaps divers et qui s'accumulent, ce qui va provoquer une cascade de gages.

À chaque partie correspond une série de gages.
Je vous propose ici un jeu en trois parties.

La fiche de pénalités partie n° 1 est une mise en route.
La fiche pour la partie n° 2 déshabille et attache le perdant.
La fiche de la partie n° 3 est vraiment injuste pour le perdant : « *Vae victis* »[1].
Les handicaps s'appliquent pendant toute la durée du jeu et se cumulent au long des deux premières parties, de même pour les vêtements qui restent enlevés d'une partie sur l'autre.

Durant la troisième partie, le perdant jouera dans une situation inconfortable tandis que le gagnant de la deuxième partie n'aura plus de gages à subir et pourra déconcentrer son adversaire.

Première partie (1/3)

Les 5 premiers pions sautés	Rien ne se passe.
6e pion	Le perdant **embrasse** son partenaire sur **les deux joues**.
7e pion	Le perdant **embrasse** son partenaire sur **le nez**.
8e pion	Le perdant **caresse les cheveux** du gagnant (1 mn).

1. « Malheur au vaincu »

9e pion	Le gagnant donne **5 tapes sur chaque main** du perdant qui les lui présente.
10e pion	Le gagnant **embrasse** son partenaire sur **les lèvres** (long baiser).
11e pion	Le perdant, à genoux, **embrasse les mains** du gagnant.
12e pion	Le perdant reçoit **5 claques sur les fesses**.
13e pion	Le gagnant **embrasse** son partenaire **sur la poitrine** que le perdant présente dénudée.
14e pion	Le perdant **présente ses défauts** et les commente avec des exemples (3 mn).
15e pion	Le perdant **présente les qualités** du gagnant avec des exemples (3 mn).
16e pion	Le perdant **enlève un vêtement**.
17e pion	Le perdant, à genoux, les mains sur la tête se **laisse chatouiller** en tentant de ne pas bouger.
18e pion	Le perdant **enlève deux vêtements**.
19e pion	Le perdant, à genoux, **présente sa joue** au gagnant qui peut la caresser, l'embrasser ou la gifler gentiment (2mn).
20e pion	Le perdant **enlève un vêtement** et s'agenouille les mains sur la tête devant le gagnant pour reconnaître sa défaite (3 mn).

Deuxième partie (2/3)

Les 5 premiers pions sautés	Rien ne se passe.
6e pion	Le perdant doit **embrasser le gagnant** où et comment ce dernier le demande.
7e pion	Le perdant **enlève un vêtement**.
8e pion	Le perdant à genoux **présente sa joue** au gagnant qui peut la caresser, l'embrasser ou la gifler gentiment (1mn).

9e pion	À partir de maintenant, le perdant devra demander poliment **l'autorisation de jouer** au gagnant.
10e pion	Le perdant **enlève un vêtement**.
11e pion	Le perdant a les **coudes liés dans le dos**.
12e pion	Le perdant doit **répondre** très honnêtement à une question posée par le gagnant (jeu de la vérité).
13e pion	Le perdant **enlève un vêtement**.
14e pion	Le perdant est **bâillonné** (fin du gage débuté au 9e pion).
15e pion	Le perdant à genoux **présente sa joue** au gagnant qui peut la caresser, l'embrasser ou la gifler gentiment (2 mn).
16e pion	Le perdant **enlève un vêtement**.
17e pion	Le perdant a les **pieds attachés**.
18e pion	Le perdant **reçoit une fessée** (20 coups).
19e pion	Le gagnant **lie les mains** du perdant et peut lui faire ce qu'il veut (pendant 2 mn).
20e pion	Le perdant **se prosterne devant** son vainqueur pour reconnaître sa défaite (3 mn).

À la fin de cette deuxième partie, le perdant est donc nu, les pieds, les mains et les coudes liés, un bâillon sur la bouche. Le gagnant peut se rhabiller et ses gages cessent au démarrage de la partie finale.

Troisième partie (3/3)

Pour cette 3e partie « *vae victis* », les joueurs sont donc dans une situation très inégale.
Le joueur qui a gagné la partie précédente (joueur A) a tous ses moyens alors que l'autre joueur, (joueur B), est nu, les pieds, les mains et les coudes liés, un bâillon sur la bouche. Il devra jouer

allongé sur le ventre et pousser ses pions avec le nez.[1]
Le joueur A n'a plus de gages pendant cette troisième partie, alors que le joueur B va voir sa situation s'aggraver au fur et à mesure qu'il perdra des pions.

Les cinq premiers pions sautés par A	Pas de modification de la situation de B.
À partir du 6e pion	Le bâillon de B est retiré et il fera **avancer ses pions avec la langue**.
À partir du 10e pion	**Le lien des poignets est relié au lien des chevilles**, rendant la posture plus contraignante.
À partir du 12e pion	Le joueur A peut **chatouiller** le joueur B pour déconcentrer ce dernier quand c'est à lui de jouer.
À partir du 16e pion	Le joueur A peut **caresser** le joueur B pour déconcentrer ce dernier quand c'est à lui de jouer.

Et rappelez-vous qu'il ne s'agit que d'un jeu, dont la conclusion s'impose : il faudra consoler votre malheureux adversaire par tous les moyens à votre disposition.

Tous les damiers peuvent devenir érotiques !

Les multiples variantes du jeu de dames permettent l'utilisation du principe de gages proposés ci-dessus. Dans tous ces jeux, vous pourrez convenir que chaque pion sauté ou bloqué correspond à un gage. Comme pour tous les jeux de société, vous pourrez construire vos gages vous-même (voir *Atelier des gages*, p. 105).

1. N.D.É. : L'auteur peut se prêter, à la demande, à une démonstration. Bien entendu, vous pouvez, selon la forme physique de chacun, réduire le niveau de contorsions...

5. jeux questions / réponses

« Questions pour des champions »

Les jeux de questions / réponses ont pris avec la radio et la télévision une place considérable dans nos loisirs. C'est sans aucun doute le TRIVIAL PURSUIT et ses variantes qui tiennent le haut du pavé. La version érotique des questions existe avec LOVE TRIVIA.

On pourrait aussi évoquer les jeux de lettres avec les mots croisés, le SCRABBLE et des émissions comme DES CHIFFRES ET DES LETTRES.

Nous parlerons ici des jeux avec des questions qui attendent leurs réponses. Les questions pouvant être elles-mêmes érotiques, à moins que de simples questions de culture soient associées à des gages coquins.

Quitte ou double ?

On notera des évolutions considérables entre le JEU DES MILLE EUROS, modèle du jeu radiophonique avec son exigence de culture

générale, et l'émission de télé récente à fort audimat : QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS ? Entre les deux, citons QUESTIONS POUR UN CHAMPION. Depuis peu, l'humiliation des candidats fait partie du plaisir proposé par des jeux tels que LE MAILLON FAIBLE. Quoi qu'il en soit, le jeu questions / réponses est devenu un grand classique de nos programmes de télévision.

LE COUSSIN

Matériel nécessaire : un coussin, n'importe quel support avec des questions et des réponses, un dictionnaire, etc. Les joueurs pourront utiliser par exemple les fiches de jeux vendues dans le commerce (exemple le plus connu : TRIVIAL PURSUIT).

Nombre de joueurs : 2.

Présentation et règle du jeu

LE COUSSIN est un jeu questions / réponses qui se joue en principe à deux : l'interrogé et le questionneur. Ils sont face à face avec entre eux un coussin posé au sol.

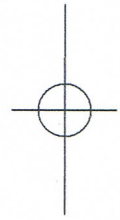
L'un des joueurs commence en étant le questionné, il s'agenouille sur le coussin, les bras croisés dans le dos, face à l'autre joueur, le questionneur.

Chaque joueur doit répondre à 5 questions, puis il devient le questionneur. L'autre devient l'interrogé et s'agenouille à son tour, sur le coussin, les bras croisés dans le dos.
Le questionné a 30 secondes pour répondre à une question, s'il répond bien le questionneur le récompense, s'il ne sait pas répondre ou s'il se trompe il est sanctionné.

Les récompenses et les sanctions sont différentes au cours des cinq parties qui composent un JEU DU COUSSIN.
Les trois premières parties comportent 20 questions au total soit deux séries de cinq par joueur.
(Le joueur A pose 5 questions, puis le joueur B pose 5 questions et à nouveau A puis B.)

Les deux dernières parties comportent un nombre de questions indéfini au départ mais toujours par ensemble de 5.

Les questions sont de l'initiative du questionneur. **Vous pouvez utiliser toutes sortes de documents : les fiches disponibles dans de nombreux jeux du type TRIVIAL PURSUIT, LOVE TRIVIA, SEXY FOLIES, etc.** ; dans les jeux découlant d'émissions de télévision comme QUESTIONS POUR UN CHAMPION ou dans des listes ou livres de questions vendus dans le commerce ; ou utiliser un dictionnaire.
Pour que le jeu soit intéressant, il faudra éviter que les questions soient trop faciles ou au contraire trop difficiles. Équilibre... équilibre...



La première partie
(20 questions)
Les bonnes réponses provoquent **une caresse sur la joue ou un baiser de l'interrogé** et les mauvaises une **petite tape sur la joue.**
Après chaque réponse, le questionné tend la joue au questionneur qui n'indique pas s'il est satisfait de la réponse mais qui va, selon le cas, caresser ou frapper gentiment la joue du questionné. Le questionneur peut prendre son temps, faire durer le suspens s'il le souhaite ; le questionné attend à genoux sur le coussin, la joue tendue et les bras croisés dans le dos.

La deuxième partie
(20 questions)

Les bonnes réponses valent **une caresse dans les cheveux de l'interrogé** et pour les mauvaises **les cheveux sont tirés gentiment...**
Après chaque réponse le questionné présente ses cheveux au questionneur qui n'indique pas s'il est satisfait de la réponse mais qui va selon le cas caresser ou tirer les cheveux du questionné. Le questionneur peut prendre son temps, faire durer le suspens s'il le souhaite ; le questionné attend à genoux sur le coussin, les cheveux offerts et les bras croisés dans le dos.

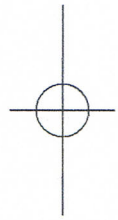
La troisième partie
(20 questions)

Les bonnes réponses valent **un bisou sur les lèvres de l'interrogé** et pour les mauvaises **il est chatouillé**.
Après chaque réponse, le questionné offre ses lèvres au questionneur qui pose ses mains sur les côtes du questionné. Il n'indique pas s'il est satisfait de la réponse mais il va selon le cas poser un léger baiser sur les lèvres du questionné ou lui chatouiller les côtes. S'il est chatouillé, le questionné doit rester à genoux sur le coussin les bras dans le dos. Le questionneur peut prendre son temps, faire durer le suspens s'il le souhaite ; le questionné attend à genoux sur le coussin, les lèvres offertes et les bras croisés dans le dos.

À la fin de la troisième partie vous pouvez soit poursuivre en enchaînant la quatrième et la cinquième parties – le grand jeu ! – soit ne jouer que l'une ou l'autre en faisant votre choix en fonction du type de gages que vous aimeriez subir.

La quatrième partie
(Les questions cessent quand l'un des joueurs est déshabillé.)
Les bonnes réponses valent **un baiser sur la bouche**, les mauvaises **la perte d'un vêtement**.

Quand il prend place pour être interrogé, le joueur retire un vêtement et le place à la portée du questionneur, puis reprend la position habituelle. Il répond à la question et tend les lèvres. Si le questionneur est satisfait de la réponse, il embrasse le questionné sur la bouche et le vêtement reste à sa place. S'il n'est pas satisfait, le questionneur prend le vêtement et le place derrière lui (il le confisque). Le questionné retire alors un autre vêtement, reprend la position pour répondre à la question suivante (par ensemble de 5 questions de suite). À la fin des 5 questions, le questionné qui a bien répondu à la dernière récupère le vêtement posé au sol et prend le rôle de questionneur. (Il ne récupère pas les vêtements qu'il a perdus.)
Les questions s'arrêtent quand l'un des joueurs n'a plus de vêtement.



La cinquième partie
(Les questions cessent quand l'un des joueurs a subi 3 pénalités.)

Chaque joueur doit obtenir trois bonnes réponses sur cinq à chaque série de questions ; s'il n'obtient pas ce score minimum, l'interrogateur lui inflige une des pénalités indiquées ou convenues à l'avance.
La partie commence dans la disposition habituelle : le questionneur est assis en face du questionné à genoux sur le coussin et les bras croisés dans le dos.
Pour chaque bonne réponse, **le questionneur caresse la joue du questionné**.

• À la première réponse insuffisante, le questionneur n'indique pas qu'il est insatisfait de la réponse mais retire le coussin, **le questionné se met à genoux à même le sol.**

• À la deuxième mauvaise réponse, le questionneur n'indique pas qu'il est insatisfait de la réponse mais demande au questionné de **décroiser ses bras et de mettre ses mains sur sa nuque.**

• Si une troisième réponse est jugée mauvaise, le questionneur n'indique pas qu'il est insatisfait de la réponse mais au lieu de lui caresser la joue il a**dministre une gifle au questionné**.

• Si trois réponses sont mauvaises, les éventuelles questions qui restent à poser sur les cinq prévues sont abandonnées.
Si le questionné donne 3 bonnes réponses ou plus, il prend la place du questionneur pour 5 questions.

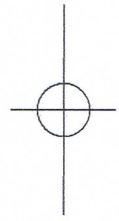
• Si le questionné donne 3 mauvaises réponses, il exécute l'une des pénalités choisies par l'autre joueur parmi celles indiquées sur la feuille de pénalités que je vous propose ou sur celle que vous aurez rédigée.
Le joueur qui a subi trois pénalités a perdu le JEU DU COUSSIN et l'enjeu prévu s'applique.

Feuille de pénalités

1	Le perdant devra **écrire 30 fois** « Je m'excuse d'avoir osé jouer contre un adversaire beaucoup plus intelligent que moi ».
2	Le perdant doit une **soirée spéciale tendresse** au gagnant.
3	Le perdant **fera le ménage entièrement nu**.
4	Le perdant vient à genoux demander une **sérieuse fessée** selon les prescriptions du gagnant.
5	Le perdant **sera l'esclave sexuel** du vainqueur pour le reste de la soirée.
6	Le perdant est **privé de voiture** pendant 48 heures, les clefs remises au gagnant.
7	Le perdant doit une **soirée spéciale exotique** avec repas et danses.
8	Le perdant **sera attaché et tourmenté** par son vainqueur.
9	Le perdant doit **se laisser photographier** par et selon les goûts du gagnant.
10	Durant 48 heures, le perdant servira de **bonne à tout faire** au gagnant.

Tous les jeux questions réponses peuvent devenir érotiques !

Vous pouvez utiliser les questions et réponses de tous les jeux du même genre que le TRIVIAL PURSUIT. Les grandes émissions télévisuelles proposent des produits dérivés et notamment des boîtes de jeux dont vous pourrez compléter l'usage grâce à un coussin en en faisant des distractions érotiques.
Vous pouvez aussi vous servir des fiches scolaires vendues par niveau ou même d'un dictionnaire. Vous pouvez enfin si vous disposez de temps construire vos fiches vous-même.
Ainsi le principe du JEU DU COUSSIN pourra s'appliquer à une multitude de questions.



6. jeu de l'oie

« Réinventons des Jeux de l'Oie tendresse »

Le JEU DE L'OIE avec ses 63 cases numérotées est le modèle de base des jeux de plateaux.
Il est intéressant de constater que **c'est le jeu le plus utilisé comme distraction érotique sur les sites web non commerciaux.**
Il est vrai que ce jeu de parcours où chacun voit son destin décidé par les dés qu'il lance, permet facilement d'attribuer à chaque case un gage que le joueur s'inflige lui-même en quelque sorte.

L'oie

Le *Petit Larousse des jeux* nous indique que la légende situe LE JEU DE L'OIE comme une manière de tromper l'ennui pour les Grecs au cours du siège de Troie.
Mais la même source nous apprend que ce jeu aurait vu le jour dans sa forme actuelle à Florence vers la fin du XVI^{e} siècle.
Alors, quel âge peut bien avoir ce volatile ?

Le chemin de Cythère

Matériel nécessaire : 1 dé et le plateau dessiné d'un JEU DE L'OIE
Autant de jetons de couleurs différentes que de joueurs (ou pièces de monnaie).

Nombre de joueur : de 2 à 6 joueurs.

Présentation et règle du jeu

Le CHEMIN DE CYTHÈRE est un jeu de parcours qui comporte 63 cases comme le JEU DE L'OIE son célèbre ancêtre.

Les joueurs disposent chacun un pion de couleur différente (ou tout autre petit objet spécifique) sur la case départ (case n° 1). À tour de rôle ils lancent un dé et avancent d'autant de cases que le résultat obtenu (de une à six cases). Le chemin est parfois calme et tranquille (cases simple passage), joyeux et bénéfique (cases récompense) mais aussi semé d'embûches (cases pénalité, effeuillage ou retour en arrière) .

Au début du jeu, les participants fixent les limites des gages acceptés par les joueurs (voir fiche de jeu). Le gagnant est celui qui arrive sur la case 63 en faisant le score exact. Si le joueur tire un chiffre supérieur au nombre de cases restantes pour arriver au 63, il recule du nombre de cases en trop et n'avancera à nouveau qu'au prochain lancer de dé.

Avant le début du jeu les participants fixent sa durée, soit une heure de fin de jeu, soit un nombre de parties. Ils fixent par ailleurs la pénalité finale (l'enjeu) que devra subir celui ou celle qui aura perdu le plus grand nombre de parties.

Règles de démarrage du jeu :

• Jeu à deux : le premier joueur est désigné par un lancer de dé, le nombre le plus élevé permet de commencer.

• Jeu à plusieurs : le premier joueur est désigné par un lancer de dé, le nombre le plus élevé commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cases du CHEMIN DE CYTHÈRE :

En dehors des cases n° 1 (Départ) et n° 63 (Arrivée), le jeu comporte 15 cases de simple passage où il ne se passe rien de particulier pour le joueur qui y arrive.

Quand un joueur arrive sur une autre case, il doit exécuter les consignes correspondantes au numéro de la case (voir fiches jointes).

• **12 cases sont des récompenses** (4, 7, 15, 16, 24, 29, 32, 40, 44, 49, 55, 61)

Quand le joueur arrive sur une de ces cases, il demande à son partenaire la récompense prévue pour ce numéro. S'il y a plusieurs joueurs, il demande à celui de son choix qui doit s'exécuter. Il est seul juge de la bonne exécution de sa récompense et peut la faire refaire s'il n'est pas satisfait.

• **13 cases sont des pénalités** (6, 9, 12, 18, 19, 27, 31, 36, 42, 45, 52, 54, 58)

Quand le joueur arrive sur l'une de ces cases, il doit exécuter les consignes correspondantes indiquées sur la fiche pénalité. Son partenaire veille à la bonne exécution du gage.

S'il y a plus de deux joueurs, c'est celui qui est le plus avancé sur le parcours qui fait exécuter la pénalité. Il est seul juge de la bonne exécution de la pénalité.

• **13 cases sont des effeuillages** (3, 10, 13, 21, 22, 26, 34, 38, 47, 50, 56, 59, 62)

Ce qui veut dire que le joueur qui arrive sur l'une de ces cases

doit retirer un vêtement. Sont considérés comme vêtements : les chaussures, chaussettes, bas ou collants, sous-vêtements et vêtements à proprement parler. Les vêtements perdus au cours d'une partie ne sont pas récupérés pour les parties suivantes constituant le jeu.
La limite éventuelle de l'effeuillage peut être fixée en début de partie (voir feuille de jeu).

Si le joueur qui tombe sur une case effeuillage n'a plus rien à retirer, il jette à nouveau le dé mais cette fois-ci pour reculer. S'il arrive sur une case simple passage la partie continue, s'il tombe sur une case pénalité, récompense ou recul, il s'exécute. S'il tombe à nouveau sur une case effeuillage, il passe un tour.

• **8 cases sont des retours au départ** (14, 33, 60) ou de simples reculs d'un nombre de cases (25, 30, 41, 46, 53)
Quand un joueur arrive sur une case retour au départ, il vient poser son pion sur la case n° 1 et c'est à son partenaire de jouer. S'il arrive sur une case reculer de x cases, il recule son pion. Quand la nouvelle destination est une case récompense ou pénalité, il s'exécute. S'il arrive sur une autre case, c'est à son partenaire de jouer.

Pratiquement :
Vous utilisez un JEU DE L'OIE du grenier.
Vous dessinez le jeu sur une grande feuille.

Les cases du chemin

1	**Départ.**
3	Vous **dénudez votre nombril** et le montrez aux autres joueurs (15 s).
4	Bravo ! Vous **avancez** jusqu'à la case n° 7.
6	Vous **faites une bise** sur chaque joue à votre partenaire (*).
7	L'autre ou les autres joueurs **vous font deux bises** sur chaque joue.

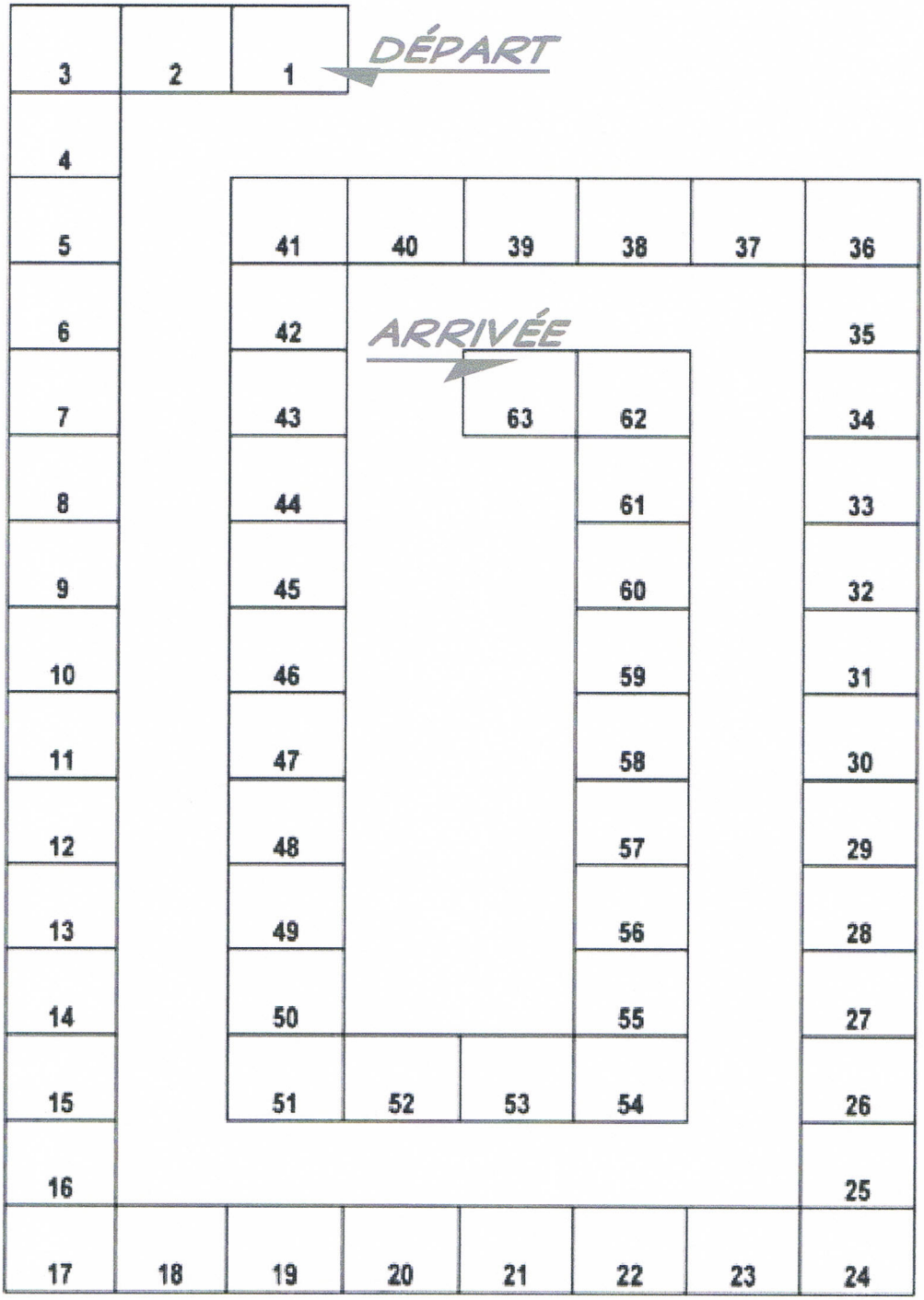
9	Votre partenaire (*) **vous inflige une claque** sur chacune de vos mains tendues vers lui.
10	Vous relevez vos vêtements du haut et vous **exposez votre poitrine** (15 s).
12	Vous jouerez vos 5 prochains lancers de dé **à genoux le torse bien droit.**
13	Vous **retirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).
14	Vous avez oublié d'être très aimable. **Retournez** au départ.
15	Votre partenaire ou le joueur précédent **vous caresse les cheveux** (15 s).
16	Bravo ! Vous **avancez** jusqu'à la case n° 29.
18	Vous faites le tour de la pièce **en canard** et en faisant… « coin coin »…
19	Chaque joueur vous indique votre plus grand défaut et vous le remerciez.
21	Vous **retirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).
22	Vous **retirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).
24	Votre partenaire ou le joueur précédent vous **embrasse les mains** (15 s).
25	Pour apprendre la tendresse, **reculez** à la case n° 7.
26	Vous **retirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).
27	Votre partenaire (*) vous inflige **une fessée de 5 claques** sur chaque fesse.
29	Chaque joueur vous indique votre plus grande qualité avec un exemple au moins.
30	Prenons notre temps, les préalables sont très agréables, **retournez** à la case n° 21.
31	Vous devez **mimer** un thème choisi par votre partenaire (*).
32	Votre partenaire ou le joueur précédent vous **couvre le front de baisers.**
33	Le but doit se mériter, **retournez** donc au départ.
34	Vous r**etirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).
36	Votre partenaire (*) vous inflige **5 claques** sur chacune de vos mains tendues vers lui.
38	Vous **retirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).

40	Votre partenaire ou le joueur précédent vous **masse tendrement** les épaules.
41	Faire et défaire c'est toujours construire, **retournez** à la case n° 24.
42	Vous devez **répondre avec franchise** à la question posée par votre partenaire (*).
44	Votre partenaire ou le joueur précédent vous fait une **déclaration d'amour.**
45	Vous faites le tour de la pièce à **quatre pattes** en aboyant.
46	Qui veut voyager loin ménage sa monture, **retournez** à la case n° 27.
47	Vous **retirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).
49	Vous **décidez qui doit embrasser** qui et sur quelle partie du corps.
50	Vous **retirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).
52	Vous vous **agenouillez** devant votre partenaire (*) et lui présentez votre joue (1mn).
53	Trop c'est trop, **retournez** à la case n° 38.
54	Votre partenaire (*) vous inflige **une fessée de 10 claques** sur chaque fesse.
55	Vous **décidez qui doit caresser** qui et sur quelle partie du corps.
56	Vous **retirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).
58	Vous **venez à genoux** demander une punition au choix de votre partenaire (*).
59	Vous **retirez un vêtement** que vous confiez à votre partenaire (*).
60	Pierre qui roule n'amasse pas mousse, **retournez** au départ.
61	Vous êtes **couvert de bisous** sur le visage les bras et les jambes par les autres joueurs.
62	Vous **retirez tous les vêtements** qui vous restent et les confiez à votre partenaire (*).
63	**Arrivée.**

(*) Ou au joueur le plus avancé sur le parcours.

Effeuillage : si vous n'avez plus rien à retirer, votre partenaire vous choisit un autre gage parmi les pénalités
Retour : quand vous reculez sur une case, vous devez réaliser aussitôt la consigne indiquée pour cette case.

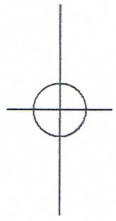
Plateau du CHEMIN DE CYTHÈRE



Tous les JEUX DE L'OIE peuvent devenir érotiques

Grâce à ses 63 cases, c'est à vous de décider pour chaque numéro ce qui se passe quand un joueur y parvient. De même, tous les jeux de parcours peuvent devenir des jeux pour adultes souhaitant se faire plaisir. Contrairement au jeux de batailles ou de combats, chacun joue lui-même ce qui va lui arriver.

LE CHEMIN DE CYTHÈRE est un JEU DE L'OIE tendresse. Il vous appartiendra de le rendre plus hard si vous le souhaitez.



7. les jeux de mérelles (ou du moulin)

« Les marelles ne sont pas des jeux d'enfants »

Alignement de pions sur des lignes et des intersections dessinées sur un plateau ou sur une simple feuille de papier, ce jeu est connu depuis le Moyen Âge.
On le prend à tort pour un jeu d'enfants alors qu'il nécessite stratégie et ruse.
J'ai choisi ici une formule simple avec trois pions seulement par joueur.
Ce jeu avec des parties très rapides permet d'enchaîner promptement les gages.

Étymologie

Le mot « mérelles » ne s'emploie qu'au pluriel. Il fait partie de la famille des marelles et s'intitule aussi « jeu du moulin ».
Selon la complexité des alignements et le nombre de pions à aligner, on parlera de MARELLE ou d'ALQUERQUE quand il y a 12 pions par joueur.

La petite marelle

Matériel nécessaire : 3 pions ou pièces par joueur.
Nombre de joueurs : 2.

Présentation et règle du jeu

Ce jeu fait partie de la famille des MARELLES. **Il se joue à deux sur une figure formée par un carré, deux médianes et deux diagonales comportant donc 9 intersections.**
Chaque joueur dispose de trois pions (3 noirs, 3 blancs par exemple).
Le but du jeu est d'aligner ses trois pions avant l'adversaire.
Chaque joueur, à tour de rôle, pose un de ses pions ou le déplace. Les pions se déplacent sur les lignes d'une intersection libre à une autre.
On tire au sort le premier qui pose son pion pour la première partie, ensuite c'est le perdant qui commence la partie suivante.

Sur le plateau, chaque alignement possible est représenté par une forme de trait différente.
L'alignement réalisé par le gagnant d'une partie détermine le type de gage que subira le perdant.
Il y a quatre formes de traits correspondant à quatre séries de gages :

- Trait noir = Caresse, tendresse
- Tirets noirs = Bisous, baisers
- Triple trait = Sport et châtiment corporel
- Pointillés = Effeuillage et spectacle

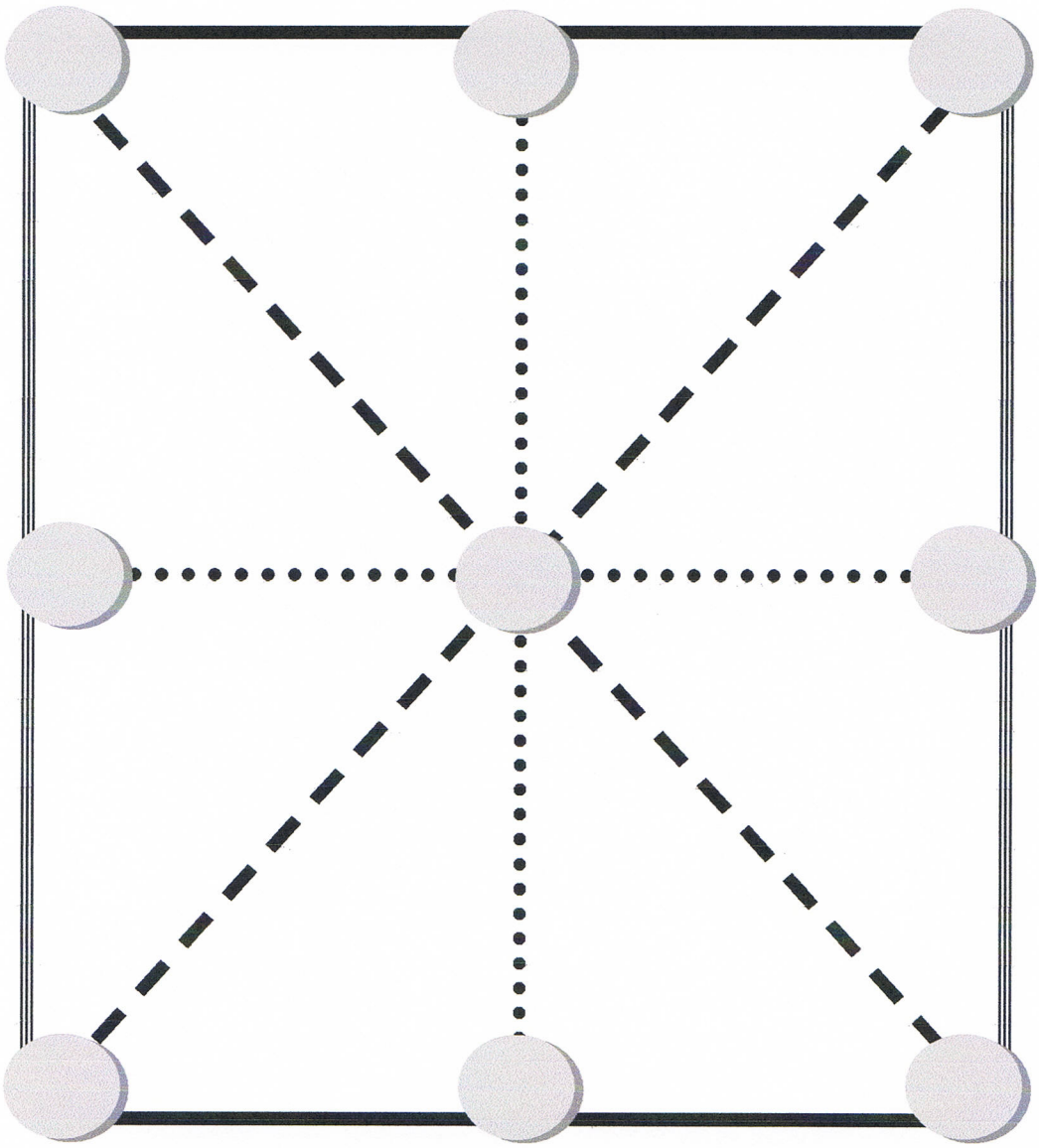
Quand un gagnant a aligné ses trois pions sur une rangée (exemple : le trait noir) le perdant doit réaliser le premier gage

de la série (ex : trait noir n° 1 = caresser la joue du gagnant). Quand il sera à nouveau vaincu par un alignement identique, il devra réaliser le deuxième gage de la feuille (exemple : trait noir n° 2 = caresser les cheveux du gagnant) et ainsi de suite.

Si un coup suivant c'est l'autre joueur qui est vaincu par un alignement (en trait noir par exemple), il démarre son gage au n° 1 de la feuille. En résumé, chaque joueur progresse dans les gages indépendamment de ceux réalisés par son adversaire.
Pour chaque gage, le gagnant est seul juge de la bonne réalisation du gage imposé au perdant et peut le lui faire refaire s'il n'est pas satisfait.

Les parties sont rapides et les gages doivent s'enchaîner rapidement.

Les joueurs déterminent au début le nombre de parties qui seront jouées (20 au minimum) ou la durée du jeu (une heure minimum).
Une partie entamée à l'heure dite de fin doit aller à son terme, gage compris.



Trait noir	=	Caresse, tendresse
Tirets noirs	=	Bisous, baisers
Triple trait	=	Sport et Châtiment corporel
Pointillés	=	Effeuillage et Spectacle

Gages PETITE MARELLE

Trait noir ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬ **Caresse Tendresse**

1	Caresser la joue du gagnant.
2	Caresser les cheveux du gagnant.
3	Se blottir dans les bras du gagnant et ronronner
4	Masser le cou du gagnant.
5	Faire une déclaration d'amour au gagnant.
6	Masser les pieds du gagnant du gagnant.
7	Raconter son premier flirt.
8	Le gagnant caresse la poitrine du gagnant.
9	Le gagnant caresse les fesses du gagnant.

Tirets noirs ▬ ▬ ▬ ▬ ▬ ▬ ▬ **Bisous baisers**

1	Faire une bise sur les joues du gagnant.
2	Faire une bise sur les oreilles du gagnant.
3	Faire une bise sur le nez du gagnant.
4	Embrasser les mains du gagnant.
5	Embrasser les genoux du gagnant.
6	Faire des bisous dans le cou du gagnant.
7	Embrasser les mollets du gagnant.
8	Embrasser la poitrine du gagnant.
9	Recevoir du gagnant un baiser sur les lèvres.

Triple trait ═══════════ **Châtiments corporels**

1	Le gagnant pince le dos de la main du perdant.
2	Le gagnant donne une claque sur chaque main du perdant.
3	Marcher en canard autour de la pièce, 2 tours.
4	Le gagnant donne 2 claques sur chaque fesse du perdant.
5	Le gagnant pince la poitrine du perdant.
6	Le gagnant donne 2 claques sur chaque joue du perdant.
7	Marcher à quatre pattes autour de la pièce, 3 tours.
8	Le gagnant donne 5 claques sur chaque fesse du perdant.
9	Aux ordres du gagnant, exécuter : debout, accroupi, debout, etc. 2 mn maxi.

Pointillés • Effeuillage spectacle

1	Enlever les chaussures.
2	Enlever chaussettes, ou bas (si pieds nus : passer au gage suivant).
3	Mimer un strip-tease.
4	Retirer votre ou vos vêtement(s) du haut (si c'est une robe ou une salopette vous enlevez le haut).
5	Retirer votre vêtement du bas (vous êtes pieds nus et en sous-vêtements).
6	Mimer un défilé de mode.
7	Retirer votre sous-vêtement du haut (vous êtes torse nu).
8	Retirer votre ou vos sous-vêtement(s) du bas (vous êtes entièrement nu).
9	Vous êtes une statue antique et ne devez pas bouger pendant que le gardien (gagnant) vous patine.

Tous les jeux de mérelles peuvent devenir des jeux érotiques !

... et surtout tous les jeux d'alignement de pions sur les intersections de lignes peuvent devenir plus ou moins rapides, plus ou moins complexes.
La concentration est une des qualités requises pour gagner à ces jeux où il faudra distraire l'adversaire.
Comme dans notre exemple, les gages seront déterminés par l'alignement réalisé par le gagnant ou tirés au sort dans les papiers pliés, préparés avant de jouer et comportant les gages que vous aurez choisis.

8. jeux guerriers et batailles navales

« Porte-avions coulé, soutien-gorge enlevé »

Ce jeu de plateau est un grand classique des jeux crayon, papier quadrillé. Pour gagner, il faut de la chance mais aussi un minimum de stratégie.
C'est un jeu international qui vous permet d'être amiral dans un affrontement où quelques mots, lettres et chiffres vont vous permettre de mettre votre adversaire à merci. Ici chaque coup de canon pourra atteindre l'adversaire... ou tomber à l'eau.

Fins stratèges

Vous tiendrez compte des principes de stratégies de nos maîtres : « C'est pourquoi un commandant en chef habile fait en sorte d'occuper une position qui le mette à l'abri de la défaite et il ne perd pas

une occasion de se rendre maître de l'ennemi.
Ainsi une armée victorieuse l'est avant de chercher le combat ;
une armée vouée à la défaite se bat sans espoir de vaincre. »
Sun Tzu, *L'art de la guerre*, écrit en chine 500 ans avant Jésus-Christ.

Les galères (bataille navale)

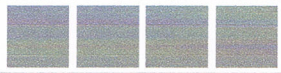
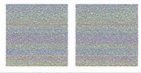
Matériel nécessaire : papier, crayons.
Nombre de joueurs : 2.

Présentation et règles du jeu

« Galères » fonctionne exactement comme le jeu très connu intitulé : la bataille navale. Il se joue le plus souvent à deux mais on pourrait facilement jouer à trois ou à quatre.

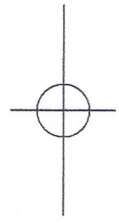
Chaque joueur dispose de deux grilles de 10 carreaux sur 10 (cartes marines). Les carreaux des lignes horizontales sont marqués de A à J et verticalement de 1 à 10.

Chacun dispose d'une flotte de 9 navires composés de un à quatre carrés.

1 porte-avions (4 carrés)	
2 cuirassés (3 carrés)	
2 croiseurs (2 carrés)	
4 sous-marins (1 carré)	

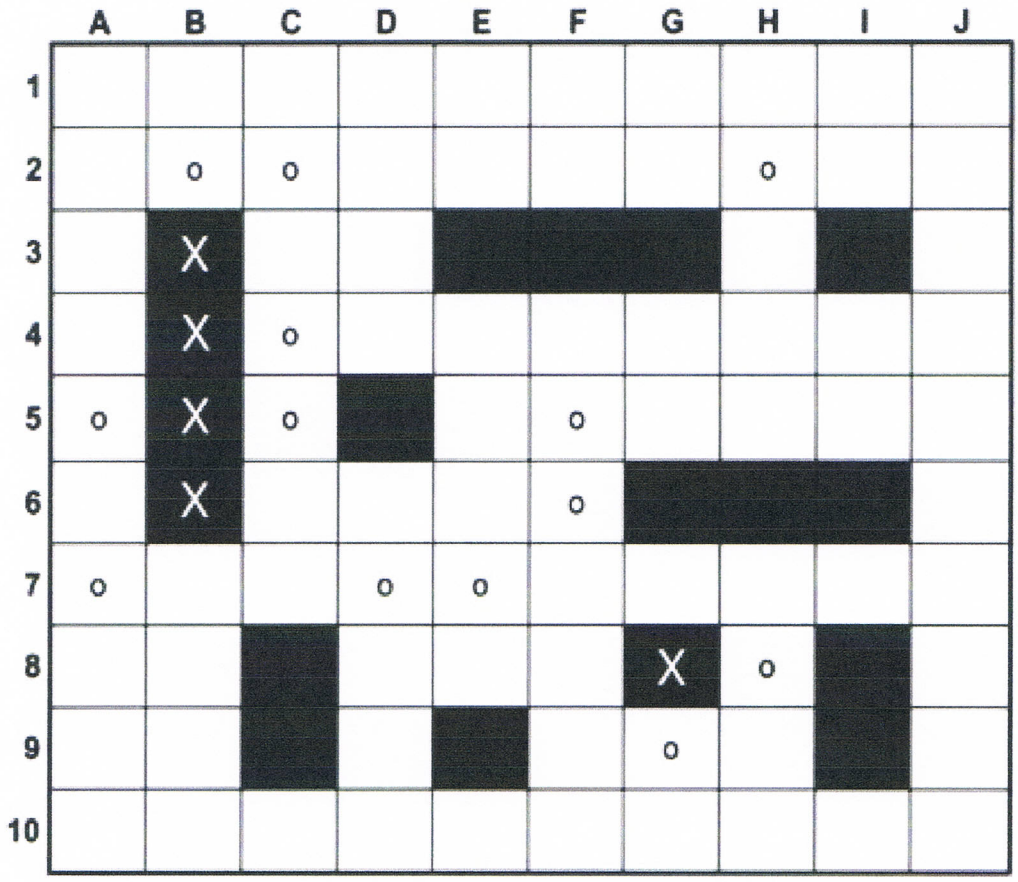
Chaque joueur installe les neuf navires de sa flotte en cachette sur la première grille en noircissant les cases correspondantes. Les navires ne doivent pas se toucher. Les carrés sont disposés en ligne horizontale ou verticale mais pas en diagonale.
La partie peut commencer quand les joueurs ont terminé leurs placements. On procède au tirage au sort du premier à jouer.

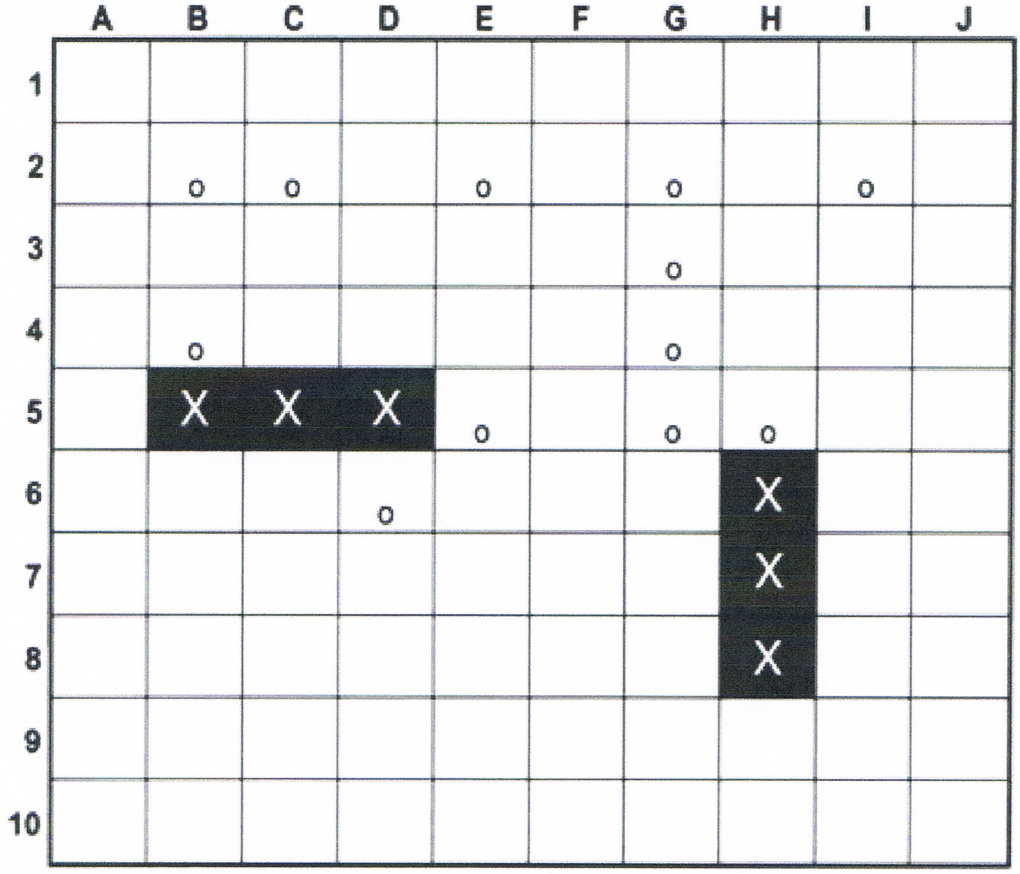
Le premier joueur désigne à voix haute sa première cible en indiquant l'emplacement d'un carré par sa lettre et son chiffre (ex : **B3**).
Son adversaire répond : **Manqué** si la case est vide. C'est à lui de tirer à son tour.
Si par contre le tir a atteint l'un des navires, il répond : **Touché** ou il répond : **Coulé** s'il s'agit d'un sous-marin (carré unique) ou du dernier carré d'un navire déjà atteint.
Celui qui touche un navire a le droit de rejouer.
Chaque joueur note ses propres tirs sur la deuxième grille : un cercle pour les coups dans l'eau et une croix quand il a touché l'adversaire. Il note de même les tirs de l'adversaire sur la première grille, où se trouve sa propre flotte.



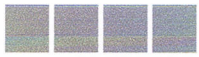
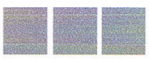
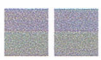
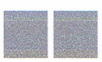
Le gagnant d'une partie est celui qui a coulé le premier tous les navires de l'adversaire.

La page qui suit vous donne un exemple : votre adversaire et vous avez tiré 18 coups chacun, il vous a coulé un sous-marin et votre porte-avions, de votre côté vous lui avez coulé deux cuirassés.


A B C D E F G H I J
1
2 o o o
3 X
4 X o
5 o X o o o
6 X o
7 o o o
8 X o
9 o
10

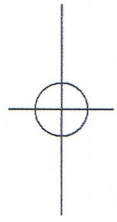

A B C D E F G H I J
1
2 o o o o o
3 o
4 o o
5 X X X o o o
6 o X
7 X
8 X
9
10

Fiche pénalités

	1er choix	2e choix	3e choix
Porte-avions coulé 	Vous enlevez quatre vêtements.	Vous léchez / sucez la partie du corps choisie par l'adversaire.	Vous recevez une fessée sévère cul nu pendant 5 mn.
Cuirassé n° 1 coulé	Vous enlevez trois vêtements.	Vous caressez la partie du corps choisie par l'adversaire.	Vous recevez une sérieuse fessée cul nu pendant 3 mn.
Cuirassé n° 2 coulé 	Vous enlevez trois vêtements.	Vous caressez la partie du corps choisie par l'adversaire.	Vous recevez une sérieuse fessée cul nu pendant 3 mn.
Croiseur n° 1 coulé 	Vous enlevez deux vêtements.	À genoux, mains au dos, vous offrez vos lèvres.	Vous présentez vos mains pour recevoir 10 coups de baguette.
Croiseur n° 2 coulé 	Vous enlevez deux vêtements.	À genoux, mains au dos, vous offrez vos lèvres.	Vous présentez vos mains pour recevoir 10 coups de baguette.
Chaque sous-marin coulé	Vous enlevez un vêtement.	Votre adversaire vous caresse comme il le souhaite.	Vous présentez vos mains pour recevoir 5 coups de baguette.

Tous les jeux guerriers peuvent devenir érotiques !

Faites l'amour pas la guerre. Nous venons de voir que tous les jeux de plateaux peuvent devenir érotiques.
Le jeu des PETITS CHEVAUX par exemple où chaque 6 provoquerait sur vous une pluie de bisous et où chaque cheval sauté déshabillerait l'adversaire.
Le principe est simple pour ces jeux : vous choisissez les évènements déclenchants et les gages correspondants.



9. jeux de dalles

« De surprises en surprises... »

Contrairement aux jeux précédents où nous avons vu comment un jeu de société ordinaire et connu pouvait devenir coquin, **nous allons maintenant examiner une création pour votre plus grand plaisir.**

Le JARDIN DES SURPRISES, présenté ici – et utilisable immédiatement –, est un jeu de dalles dont le principe vous permettra par ailleurs de créer vos propres jeux de plateaux.

Il s'agit de constituer un plateau et plus précisément un parcours composé de 90 dalles environ.

Chacune de ces dalles est disposée selon vos soins pour former les allées d'un jardin, les chemins d'une forêt ou les souterrains d'un château. Quand on arrive dessus grâce au dé et qu'on la retourne, chacune comporte des pièces d'or, des consignes ou un numéro qui renvoie à des pièces d'or ou des consignes.

Ce jeu est intitulé le « JARDIN DES SURPRISES » en clin d'œil au *Jardin des supplices* d'Octave Mirbeau.

Surprise ou supplice ?

Octave Mirbeau romancier, homme de théâtre et critique d'art. Outre ses deux romans les plus connus : *Le Jardin des supplices* (1899) et *Journal d'une femme de chambre* (1900), Mirbeau a surtout été connu à son époque pour ses prises de position passionnées lors de l'affaire Dreyfus mais aussi pour certains artistes dont il fut l'un des premiers à reconnaître le génie : Rodin, Camille Claudel, Van Gogh, Monet, pour ne nommer que ceux-là.

LE JARDIN DES SURPRISES

Matériel nécessaire : un dé ordinaire à 6 faces, les 90 jetons numérotés d'un jeu de LOTO ou des petits papiers et un crayon.
Nombre de joueurs : de 2 à 6.

Présentation et règle du jeu

Le JARDIN DES SURPRISES est un jeu de société pour adultes. Il peut se jouer à deux ou à plusieurs.

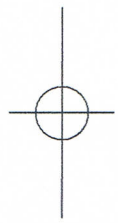
Le plateau de jeu est constitué par les joueurs à l'aide de petites cartes appelées « dalles » de jardin. Les dalles, neutres sur le recto, comportent des consignes sur leur verso. Elles sont disposées texte caché, pour constituer le plateau de jeu, comme les allées dallées d'un jardin. Deux dalles sont tournées sur leur recto : Entrée et Sortie.

Pour vous éviter de recopier le texte des 90 dalles sur de petits cartons vous pouvez numéroter chaque petits cartons de 0 à 90 ou utiliser les 90 jetons d'un jeu de LOTO et vous référer à la liste présentée plus loin.

Les joueurs sont tour à tour promeneurs et gardiens du jardin.
Chaque promeneur dispose d'un pion (de couleur différente si plusieurs promeneurs).

Le promeneur va suivre un parcours de son choix. À l'aide de son pion, il part de l'entrée et doit atteindre la sortie du jardin. À l'aide d'un dé à 6 faces, il avance à son tour du nombre de dalles correspondant au lancer du dé. Le nombre de pas ira donc de 1 à 6 à chaque lancer.

Arrivé sur la nouvelle dalle, il la retourne et exécute la consigne qui y est indiquée.
Une fois la consigne exécutée, il remet la dalle, texte caché, à sa place, sauf s'il s'agit d'une dalle « Vous avez trouvé une pièce d'or » ou une dalle « Joker » qu'il conserve précieusement. Par la suite, l'emplacement de cette dalle sera enjambé sans conséquence.



Il peut avancer en ligne droite, à gauche ou à droite, en diagonale, faire marche arrière mais ne peut sauter une dalle.

Il existe plusieurs sortes de consignes au dos des dalles, et notamment :
- Entrée et Sortie
- Vous venez de trouver une pièce d'or
- Retourner à l'entrée ou reculer d'un nombre de dalles
- Des dalles qui vous créent un handicap
- Des dalles avec des gages de toutes sortes
- Des dalles Joker pour éviter un gage
- Des dalles vierges que vous pourrez remplir et ajouter selon vos souhaits

Pour sortir du jardin, le promeneur doit avoir 5 pièces d'or en sa possession pour passer la porte. Tant qu'il n'a pas le

nombre suffisant de pièces d'or, il doit continuer à se promener dans les allées du JARDIN DES SURPRISES pour trouver la somme nécessaire.

Le gardien veille au respect des règles et à l'exécution des consignes ; il est seul juge de leur bonne exécution et peut les faire recommencer.

Quel que soit le nombre de joueurs, il existe deux méthodes de jeu :

- **Les rôles sont fixés pour toute la partie par le maître de jeu ou par le choix des dés au départ :** le joueur faisant le chiffre le plus élevé devient gardien pour l'ensemble de la partie et il installe les dalles du jardin.

- **Les rôles sont joués en alternance :** le joueur faisant le chiffre le plus élevé commencera par être gardien, puis il sera visiteur en alternance avec l'autre joueur (ou les autres). Au départ, chaque joueur pose une dalle à son tour pour constituer les allées du JARDIN DES SURPRISES.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur ces deux options... jouez-les aux dés...

Le jeu peut être le résultat d'un défi, d'un pari, être un enjeu, un gage. Le perdant devenant automatiquement visiteur.

Liste des dalles du JARDIN DES SURPRISES

1	**Entrée.**
2	**Sortie.**
3 à 10	Vous venez de trouver un **Joker**. Gardez cette dalle qui vous évitera des désagréments.
11 à 20	Vous venez de trouver une **pièce d'o**r. Gardez cette dalle, vous en aurez besoin pour sortir du jardin.
21	La pluie tombe abondamment et vous avez laissé votre parapluie à l'**entrée**. **Retournez-y** rapidement.
22	Vous critiquez le JARDIN DES SURPRISES. Le gardien vous entend et vous chasse. **Retournez à l'entrée** et recommencez le parcours.
23	Vous êtes tombé dans un bassin. Vous **retournez à l'entrée** pour vous changer.
24	Vous avez oublié votre porte-monnaie dans votre voiture sur le **parking**. Vous y **retournez**.
25	Vous êtes tombé dans une mare. Vous **retournez à l'entrée** pour vous changer.
26	Vous vous faites une entorse à la cheville en soulevant un tronc d'arbre. Vous **retournez à l'entrée** du jardin pour être soigné.
27	Vous vous faites une entorse au poignet en soulevant un tronc d'arbre. Vous **retournez à l'entrée** du jardin pour être soigné.
28	Vous avez été surpris à faire l'amour dans un bosquet. Le gardien vous **renvoie à l'entrée** du jardin.
29	Vous avez perdu votre ticket d'entrée. **Retournez à l'entrée** en acheter un nouveau pour une pièce d'or.
30	Votre portable sonne : on **vous demande** de toute urgence **à l'entrée**.

31	Vous entendez un bruit bizarre derrière vous. **Reculez de trois dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position.
32	Vous avez suivi un chemin en cul-de-sac. **Reculez de six dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position.
33	La pluie a détrempé le chemin qui s'effondre. **Reculez de trois dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position.
34	Vous marchez dans un champ d'orties. **Reculez de six dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position.
35	Vous tombez nez à nez avec un sanglier. **Reculez de six dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position.
36	Vous êtes en train de marcher sur un convoi de fourmis. **Reculez de deux dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position.
37	Vous avez suivi un sentier en cul-de-sac. **Reculez de cinq dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position.
38	Vous avez perdu votre foulard. **Reculez de trois dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position.
39	Le chemin devient impraticable. **Reculez de quatre dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position
40	Vous marchez dans un bouquet d'orties. **Reculez de trois dalles** par un chemin différent et exécutez ce qui est indiqué dans cette nouvelle position.
41	Vous avez effrayé une portée d'oisillons. **Le gardien vous bâillonne** et vous restez silencieux pendant les deux tours suivants.

42	Le gardien vous a surpris à manger des fruits défendus. Vous devez laisser votre **langue tirée** pendant les trois prochains lancers de dé.
43	Vous avez reçu une branche basse sur le visage. **Vous porterez un bandeau sur les yeux** pendant trois lancers de dé. Le gardien vous guidera.
44	Vous avez été discourtois avec le gardien. Vous passerez les trois prochains lancers de dé **à ses genoux et bâillonné**.
45	Vous avez été très discourtois avec le gardien. Vous finirez la promenade **à genoux et bâillonné**.
46	Le gardien vous a surpris à manger des fruits défendus. Vous devez laisser votre **langue tirée** pendant les deux prochains lancers de dé.
47	Vous avez effrayé une portée d'oisillons. **Le gardien vous bâillonne** et vous restez silencieux pendant les trois tours suivants.
48	Vous avez touché des champignons vénéneux. Vous gardez **les mains sur la tête** pendant trois lancers de dé. Le gardien lancera le dé à votre place.
49	Vous avez touché des plantes vénéneuses. Vous aurez **les mains liées** pendant cinq lancers de dé. Le gardien lancera le dé à votre place.
50	Vous avez reçu une branche basse dans les yeux. Vous porterez **un bandeau sur les yeux** pendant deux lancers de dé. Le gardien vous guidera.
51	Vous êtes accroché à un cactus. **Enlevez un vêtement**. Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.
52	Vous avez roulé dans la boue. **Enlevez un vêtement.** Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.
53	Vous êtes accroché à un clou. **Enlevez un vêtement.** Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.

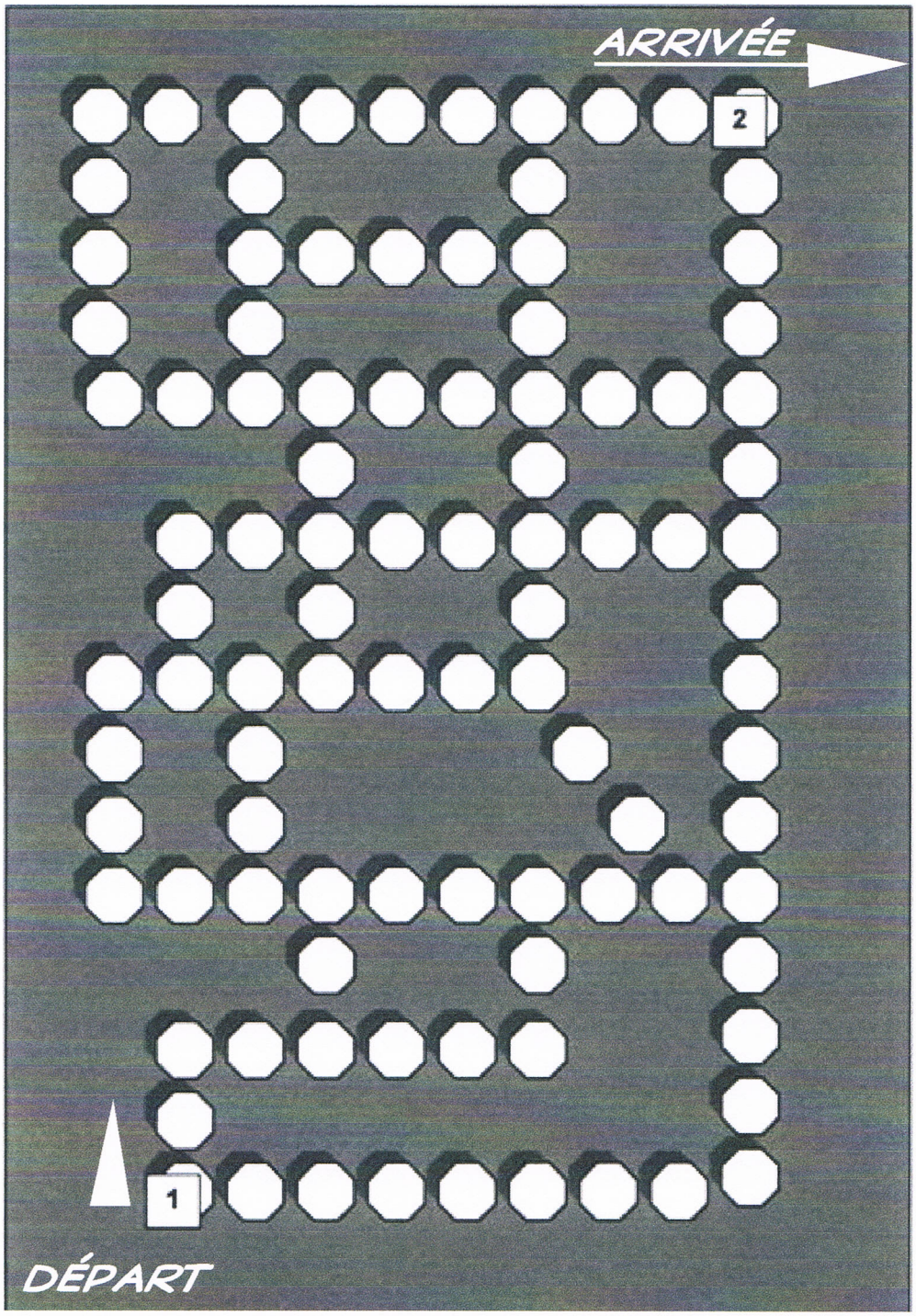
54	Un petit singe s'est laissé aller sur votre épaule. **Enlevez un vêtement.** Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.
55	Vous vous êtes déchiré en tombant. **Enlevez un vêtement.** Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.
56	Il fait trop chaud dans la serre des cactus. **Enlevez un vêtement.** Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.
57	Vous avez roulé dans l'herbe. **Enlevez un vêtement.** Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.
58	Vous êtes accroché à un piquet. **Enlevez un vêtement.** Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.
59	Un oiseau a fait ses besoins sur vous. **Enlevez un vêtement.** Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.
60	Vous êtes accroché à une ronce. **Enlevez un vêtement.** Si vous n'avez plus rien à enlever, piochez une dalle dans la réserve de surprises.
61	Le gardien vous évite de tomber dans un bassin de poissons voraces. **Vous le couvrez de baisers là où il vous le demande**.
62	Vous avez une foulure au pied. **Le gardien vous masse et vous embrasse le pied**, puis vous le chatouille pour vérifier qu'il va bien.
63	Le gardien a retrouvé le porte-monnaie que vous aviez perdu. **Vous le caressez** là où il vous le demande.
64	Vous vous êtes fait mal en venant au secours d'un écureuil coincé dans des épines. Le gardien **vous couvre de baisers** là où vous lui demandez de le faire.
65	Le gardien vous sauve d'une chute dans un ravin. Vous lui faites **un long baiser voluptueux**.

66	Vous avez caressé un lapin rare malgré l'interdiction. Vous **mettez les mains sur la tête et le gardien vous caresse la poitrine**.
67	Le gardien a fait une chute en vous guidant. **Vous lui massez les épaules et le cou** jusqu'à ce qu'il aille mieux.
68	L'odeur de plantes voluptueuses provoque votre évanouissement. **Le gardien vous allonge et vous fait du bouche à bouche**.
69	Le gardien vous a indiqué un panorama exceptionnel. **Vous lui caressez les deux joues** pour le remercier.
70	Vous avez sauvé un oisillon blessé. **Le gardien vous couvre les joues de baisers**.
71	Vous n'avez pas respecté les consignes de sécurité. Le gardien vous donne **une fessée de 20 claques**.
72	Vous n'avez pas respecté la nature et aggravé la pollution. Le gardien vous donne **une fessée de 30 claques**.
73	Vous avez écrasé un escargot. Venez vous mettre **à genoux et les mains dans le dos** devant le gardien et **attendez sa sentence**.
74	Vous avez été surpris à cueillir des roses rares. Le gardien **vous pince la poitrine et vous le remerciez** de vous apprendre à vivre.
75	Vous n'avez pas respecté les pancartes d'interdiction. Vous **copiez 20 fois** : « Je m'engage à être obéissant et à faire ce que l'on me dit ».
76	Vous avez jeté un papier gras dans le gazon. Le gardien vous donne **une fessée de 10 claques**.
77	Vous avez fait fuir une biche en tapant sur des buissons avec une badine. Vous présentez vos mains ouvertes au gardien qui vous inflige **10 coups de baguette**.
78	Vous n'avez pas respecté les consignes. Vous devez **dire 10 fois avec le ton** : « Je promets d'être obéissant et de faire ce qu'on me dit ».

79	Vous avez marché sur un nid. Vous tendez la joue au gardien qui vous donne **quatre petites gifles** d'humiliation.
80	Vous avez cassé une branche d'un pommier du Japon. Le gardien vous administre **une fessée de 15 claques**.
81	Pour vous être moqué du lion, vous devez exécuter **une danse du ventre** jusqu'à satisfaction du gardien.
82	Pour amadouer un lama, vous **réalisez une danse javanaise** ou vous **chantez une chanson**. Le gardien sera juge de votre réussite.
83	Pour visiter l'aquarium fermé au public, le gardien exige que vous **jouiez « le pauvre petit chat »** qui miaule. Tant qu'il n'a pas ri, le gardien peut caresser le chat ou lui donner des petites claques.
84	Pour vous montrer des fleurs très rares, le gardien **exige que vous dansiez pour lui** le temps qu'il souhaite.
85	Pour visiter la cage aux perroquets, le gardien exige de **jouer avec vous aux « mains chaudes »**. C'est vous qui tendez les mains, c'est lui qui frappe avec les siennes le temps qu'il veut.
86	Pour attirer un couple de cols-verts, **vous marchez en canard** jusqu'à ce que le gardien vous arrête.
87	Vous êtes entré dans une réserve interdite. À l'arrivée du gardien, **vous vous transformez en statue** et ne bougez pas pendant **qu'il caresse et lustre** ce qu'il prend pour une statue.
88	Vous vous moquez des préciosités d'un paon, vous allez **mimer un défilé de mode** jusqu'à ce que le gardien vous autorise à arrêter.
89	Pour visiter la serre aux orchidées, vous devez **jouer 3 minutes à JACQUES A DIT**. Jacques est le gardien et à chaque erreur il ajoute 30 secondes au jeu
90	Vous faites tomber un nid, vous devez **mimer l'éclosion d'un oisillon**.

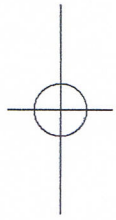
Comme vous le voyez, ce serait peut-être encore plus drôle de jouer véritablement dans le jardin.

Exemple d'une disposition des dalles du JARDIN DES SURPRISES



Création d'autres jeux de dalles

Vous avez compris que vous pouvez réaliser vous-même votre jeu de dalles à partir d'un thème que vous choisirez et dans lequel vous intégrerez des évènements, pièces d'or et divers gages.
Ce peut être un château fort avec ses chausse-trappes, ses oubliettes, ses caisses de pièces d'or, ses retours au pont-levis, etc. Ce peut être un navire avec ses cales, ses ponts et ses cabines jusqu'au grand mât. Ce peut être un musée de votre choix, etc.



10. jeux divers

« À tous les coups on gagne ! »

Vous avez constaté au cours des chapitres précédents que les jeux de dés, de cartes, de pions ou de dominos peuvent facilement devenir les complices de vos après-midi érotiques.
Pour compléter notre visite, **nous allons passer en revue quelques autres jeux simples utilisables immédiatement et qui vous donneront par ailleurs des idées d'applications multiples.**
Voici donc, accommodés pour vous amuser :

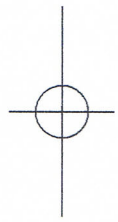
- Jacques a dit
- Marienbad
- Les objets vengeurs et autres jeux de Kim
- Le détective
- Croquer la pomme
- Les morpions
- Vérité-action
- Quelques mini-jeux

JACQUES A DIT

Nombre de joueurs : de deux à beaucoup plus.
Matériel nécessaire : un dé ordinaire à 6 faces.

Présentation du jeu

La règle de ce jeu très connu est simple.
Celui qui est « Jacques » (le gagnant) donne des consignes au joueur ou à la joueuse. Quand la consigne est précédée des mots magiques : « Jacques a dit » le joueur doit exécuter l'ordre donné. Si la consigne n'est pas précédée des mots magiques, le joueur ne doit surtout pas exécuter la consigne.
Jacques peut ordonner que le joueur retire ou remette un vêtement, prenne telle ou telle position, se déplace de telle ou telle façon, réalise telle ou telle action, mange ou boive tel ou tel liquide, etc., etc.
Ici le dé décide des conditions d'exécution.
Le joueur jette un dé à 6 faces pour chaque question : durée initiale du jeu, conséquences des erreurs, limites des consignes.



Le tableau ci-dessous précise les résultats des 4 lancers de dé.

Lancers de dé	Durée initiale du jeu	Temps supplémentaire par erreur	Sévérité des consignes	Durée maximale du jeu
1	1 mn	1 mn	très sévères	10 mn
2	2 mn	30 s	sévères	15 mn
3	3 mn	30 s	gentilles	30 mn
4	4 mn	30 s	très gentilles	20 mn
5	5 mn	1 mn	gentilles	15 mn
6	au choix de Jacques	au choix de Jacques	au choix de Jacques	au choix de Jacques

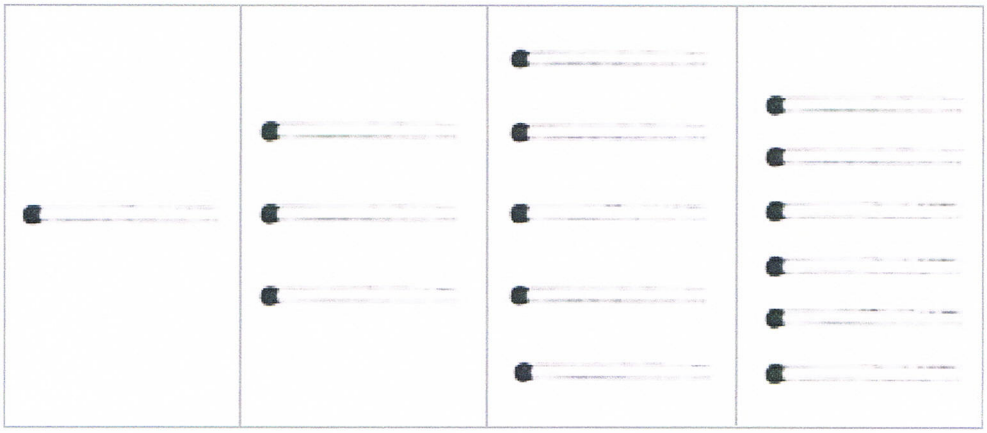
Ce jeu peut se dérouler à deux ou plus. Le premier Jacques est tiré au sort. Ce rôle est ensuite tenu chacun son tour. Le nombre de parties ou la durée totale du jeu sont décidés au départ.

MARIENBAD

Nombre de joueurs : à partir de deux.
Matériel nécessaire : 16 objets identiques (allumettes, jetons, baguettes chinoises, etc.).

Présentation du jeu

Les allumettes sont réparties en quatre rangées comptant respectivement 1, 3, 5 et 7 allumettes. Chaque joueur à son tour retire une ou plusieurs allumettes mais sur une seule rangée à la fois. **Le perdant étant celui qui enlève la dernière allumette.** Autrement dit le gagnant est celui qui laisse une seule allumette après son dernier retrait.



Les gages 1 à 9 s'appliquent selon le nombre de parties déjà perdues et ne doivent pas durer plus de 3 minutes. Le gage 10 vient clore la partie.

1ère partie perdue	**Caresser les cheveux** du gagnant.
2e partie perdue	**Embrasser** le gagnant **dans le cou**.
3e partie perdue	Retirer le haut.
4e partie perdue	**Offrir sa poitrine** à ses caresses.
5e partie perdue	**Offrir des lèvres** à ses baisers.
6e partie perdue	**Ne garder que sa petite culotte** ou son slip.
7e partie perdue	Il pourra me **caresser** selon son choix.
8e partie perdue	**Je te lècherai** là où tu l'exigeras.
9e partie perdue	**Enlever sa petite culotte** ou son slip.
10e partie perdue	**Réaliser le gage** indiqué sur le papier **écrit par l'adversaire** avant le jeu.

Conseils

Avant de jouer la première partie, vous inscrivez sur un papier, qui restera ensuite plié, le gage que vous rêvez d'imposer à votre adversaire. C'est le dixième gage...

Comme pour tous les jeux érotiques, soignez l'ambiance, ne lésinez pas sur les bougies, etc.

Les objets vengeurs (Kim)

Nombre de joueurs : À partir de deux.
Matériel nécessaire : Des objets divers.

Présentation du jeu

Dans ce jeu de Kim, les objets oubliés demandent à être utilisés.
Le **joueur A** sort de la pièce ou a les yeux bandés et se retourne pendant que le **joueur B** dispose 15 objets sur une surface réduite et les cache sous un tissu non transparent. Le **joueur B** soulève le tissu 10 secondes pour laisser le **joueur A** les mémoriser puis les cache à nouveau.
Le **joueur A** devra ensuite noter sur un papier la liste des objets dont il se rappelle.
Les objets oubliés seront utilisés comme gages.
Après quoi le **joueur B** devient le **joueur A** qui s'y colle.

Liste indicative des objets oubliés et qui s'agitent

• **Les produits de beauté** (rouge à lèvres, mascara, etc.) sont utilisés par le joueur B pour maquiller le joueur A.
• **Les crèmes** (solaires ou de massage, etc.) sont utilisées par le joueur B pour enduire et masser le joueur A oublieux.
• **La nourriture** (fruits, gâteaux, yaourts, etc.) et les boissons seront données au joueur A qui aura les yeux bandés et les mains dans le dos par le joueur B.
• **Les pièces de vêtement** (petite culotte, cravate, foulards, etc.) devront être portées par le joueur A à l'exclusion de tout

autre vêtement.
• **Les pinces à linge** viendront s'accrocher sur le joueur A aux bons soins du B.
• **Les documents** (livres, journaux, pièce d'identité, etc.) obligeront le joueur A à raconter une rencontre amoureuse ou à mimer une scène de sexe.
• **Les gadgets sexuels** (vibromasseur, godemiché, etc.) seront utilisés par le joueur A avec l'aide du joueur B.
• **Les liens** (ficelles, cordelettes, etc.) lient le joueur A.
• **Les crayons gras**, stylos à bille, pinceaux ou autres marqueurs seront utilisés par le joueur B pour écrire ou dessiner sur le joueur A.
• **Les autres objets** seront utilisés sur l'initiative du joueur B et leur oubli peut être racheté par de longs baisers ou des caresses tendres de A vers B.

Conseils et variantes

Les objets choisis déterminent le style des gages, leur orientation soft ou hard, tendresse ou sexe, gentils ou sévères...
À la place d'objets, on peut inscrire des noms d'actions à réaliser sur des papiers.

Le détective

Nombre de joueurs : à partir de deux.
Matériel nécessaire : rien de plus que les vêtements des joueurs et l'environnement.

Présentation du jeu

Le détective, après être sorti un instant, doit trouver ce qui a changé chez l'autre joueur ou dans la pièce. Il dispose de trois minutes et peut poser dix questions au maximum. L'autre joueur appelé **l'indicateur**, répond aux questions par **oui** ou par **non**.
Si le détective trouve ce qui a changé avant 3 minutes, il montre du doigt ce qui a été modifié et il gagne, sinon c'est l'indicateur qui est vainqueur.
Si le détective se trompe en montrant cela compte pour une question.
Le vaincu perd un vêtement et subit un gage.

Les gages pour le détective :

Le détective n'a pas trouvé en 3 minutes et il a posé :

Moins de 5 questions	**Embrasser** l'indicateur là où il le demande (30 s)
De 5 à 8 questions	**Caresser** l'indicateur là où il le demande (1 mn)
9 ou 10 questions	**Lécher** l'indicateur là où il le demande (2 mn)

Les gages pour l'indicateur :

Le détective a trouvé en 3 minutes au maximum et il a posé :

9 ou 10 questions	**Caresser** tendrement le détective (30 s).
de 5 à 8 questions	**Recevoir 10 coups** de baguette par le détective.
Moins de 5 questions	**Offrir** au détective ce qu'il demande (3 mn).

Après le gage et la perte d'un vêtement par le perdant, les deux joueurs changent de rôle.

Conseils

Quand il répond par **oui** ou par **non**, l'indicateur ne ment pas mais il n'ajoute rien à ses réponses.
On peut jouer à plusieurs, il y a alors plusieurs indicateurs mais un seul changement à trouver.
Le détective choisit à qui il pose sa question.

CROQUER LA POMME
(jeu cruel)

Nombre de joueurs : deux.
Matériel nécessaire : une ou des pommes et une surface d'eau (bassine, cuvette, baignoire...)

Présentation du jeu

CROQUER LA POMME est un jeu apparemment amusant (mais assez cruel) qui consiste à **croquer une pomme qui se trouve dans un récipient d'eau sans l'aide des mains**.

Le but peut être simplement de saisir le fruit et de le sortir de l'eau ou bien, beaucoup plus difficile encore, de manger la pomme.

Le joueur devra plus ou moins se déshabiller pour éviter de mouiller ses vêtements.

Le dé décide des conditions d'exécution.

Le joueur jette un dé à 6 faces pour chaque question : but du jeu, nombre de pommes, tenue, durée, nature du liquide où nage la pomme, handicaps et rôle de l'autre joueur.

Ce petit jeu peut très facilement devenir un gage dont le gagnant fixe alors les conditions.

Le tableau ci-après précise les résultas des 6 lancers de dés.

Lancers de dé	1	2	3
Fin du gage	Sortir une pomme de l'eau	Sortir deux pommes de l'eau	Manger le quart de la pomme
Tenue	Serviette autour du cou	En sous-vêtements	Torse nu
Durée	5 mn maxi	Jusqu'à la fin du gage	3 mn maxi
Liquide	Eau fraîche	Eau glacée	Eau chaude
Handicap	Mains liées dans le dos	Mains sur la tête	Mains liées dans le dos
Rôle de l'autre joueur	Encourager verbalement	Appuyer parfois sur la tête	Pincer pour encourager

Lancers de dé	4	5	6
Fin du gage	Manger la moitié de la pomme	Manger un morceau de pomme	Manger entièrement la pomme
Tenue	En slip	Nu	Avec un tablier
Durée	Jusqu'à la fin du gage	5 mn maxi	Jusqu'à la fin du gage
Liquide	Eau fraîche	Eau salée	Eau glacée
Handicap	Mains sur le sol	Mains liées dans le dos	Mains sur le sol
Rôle de l'autre joueur	Tirer les cheveux	Encourager verbalement	Appuyer parfois sur la tête

Action / vérité

Nombre de joueurs : deux ou plus.
Matériel nécessaire : aucun à priori sauf papier et crayons pour pénalités.

Présentation du jeu

Ce jeu remis à la mode est souvent pratiqué en groupe. Un premier joueur du groupe réuni en interpelle un autre, à sa convenance, et lui demande de choisir l'un des deux termes suivants : « action ou vérité ». S'il choisit « **action** », son interlocuteur lui demande une action précise qu'il doit impérativement réaliser ; s'il choisit « **vérité** », il doit répondre à une question qui lui est posée, en s'engageant à dire toute la vérité.
Une fois l'action réalisée ou bien la réponse donnée à la question, ce dernier désigne à son tour une personne du groupe de son choix, et lui fait subir exactement le même sort.
Et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'on décide d'arrêter. **Il n'y a ni gagnant, ni perdant. Le jeu ne se justifie que par le plaisir des interactions qu'il entraîne.**
En théorie, toutes les actions possibles peuvent être commandées à la « victime » et toutes les questions imaginables peuvent également lui être posées.

En couple(s), la règle pourra être modifiée ainsi :

Au départ, chaque joueur dispose d'un joker utilisable une seule fois.
Le maître du jeu ou l'ensemble des joueurs ont préparé des pénalités écrites sur des petits papiers pliés en quatre (voir *Atelier des gages*, page 105).

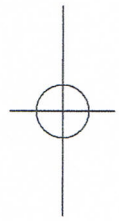
Le premier joueur pose une question à son ou sa partenaire. Il a 3 possibilités :

- Utiliser son unique joker et son interrogateur pose une autre question
- Piocher deux pénalités
- Répondre

L'interrogateur peut :

- accepter la réponse (c'est alors lui qui sera interrogé) ou la juger incomplète, insuffisante, mensongère. Il oblige alors son ou sa partenaire à jouer au JUGEMENT DES DIEUX (l'interrogateur présente ses deux poings fermés au joueur qui doit désigner la main contenant un petit objet).
- Si il gagne, c'est à lui de l'interroger.
- Si il perd, il tire une pénalité et sera interrogé de nouveau.

Cette règle peut s'appliquer à plusieurs couples. La décision d'utiliser le JUGEMENT DES DIEUX appartient toujours à l'interrogateur mais les autres joueurs peuvent juger la réponse à la romaine : pouce levé, O.K. pouce vers le bas, jugement des dieux.



Autre variante : c'est l'interrogateur qui choisit la pénalité (l'action).

Conseils

Ce jeu nécessite une ambiance feutrée, on allumera des bougies, musique douce en sourdine. Les pénalités seront érotiques (pas de plaisanteries de corps de garde).

Les mini-jeux

Présentation

Sur une nappe en papier au coin d'une table ou sur un banc avec pour seul support sa voix ou ses mains, **les mini-jeux sont d'excellentes entrées en matière, la possibilité de détendre l'atmosphère.**
Vous connaissez sans doute beaucoup de ces petits jeux. Voyons en quelques-uns un et parmi les plus connus, dont on dit qu'ils s'apprennent sur les bancs scolaires et à l'université.

Les morpions

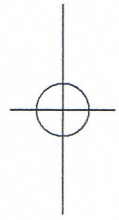
Il suffit d'une feuille que l'on quadrille ou d'une feuille quadrillée qui sort de votre carnet. **Chaque joueur dessine tour à tour son symbole sur une intersection dans le but d'en aligner cinq ou d'empêcher l'adversaire de réussir son alignement.**
Ainsi ce petit jeu anodin provoquera de gentils gages, bisous ou caresses sur les mains ou accepter un prochain rendez-vous ou donner son numéro de téléphone, etc. Ses avancées dans les approches érotiques ne se feront que si les deux joueurs sont d'accord, mais ne se seraient peut être pas faites sans le couvert d'un enjeu où le sort décide à notre place...

On pourra aussi proposer le jeu du **pendu** où pour échapper au supplice **il faut trouver lettre après lettre un mot dont on ne connaît que la première et la dernière.**
À chaque lettre inutile le pendu se dessine trait par trait (8 ou 10) avec un crayon. Les enjeux, là aussi, peuvent êtres multiples et gentiment érotiques.

Il n'est même pas toujours besoin d'un crayon et de papier,

avec quelques allumettes vous pouvez improviser un **MARIEN-BAD**, jouer un bisou à la courte paille ou même improviser un **JEU DE KIM**. Après avoir observé votre table ou celle de vos voisins... il s'agira de fermer les yeux et de nommer les objets, chaque oubli valant un baiser par exemple.

Un banc public ou la banquette d'un transport en commun permettent de jouer à **OISEAU VOLE**, **NI OUI NI NON**, etc. Pour le jeu **PIERRE, FEUILLE, CISEAUX** on est face à face et la main dans le dos est présentée (on compte 1, 2, 3) en même temps que celle de l'adversaire.
Le poing serré : pierre, ébrèche les ciseaux mais est enveloppé par la feuille.
La main à plat : feuille qui prend la pierre mais est coupée par les ciseaux.
Deux doigts ouverts : ciseaux pris par la pierre mais coupent la feuille.
Les résultats ultra rapides peuvent provoquer une pluie de bisous à moins de ne fixer le gage qu'après cinq points perdus (ou gagnés).



Bien d'autres petits jeux encore vous permettront des moments agréables où l'on se découvre gentiment, au figuré puis au propre. C'est le cas des **JEUX DE MOTS** ou des histoires courtes que l'on construit. Vous vous rappelez par exemple du jeu où l'on demande : **SI VOUS ÉTIEZ UNE FLEUR**, un animal, un homme ou une femme célèbre, un péché capital. Ce type de divertissement permet de s'approcher doucement. Construire une petite histoire avec cinq verbes proposés vous fera rentrer petit à petit dans le monde de l'autre.

11. rallye, course au trésor...

« Chasse à l'homme (ou à la femme) »

Nous entrons dans une seconde série de jeu : les jeux de plein air.

Présentation

Il s'agit toujours d'un **parcours semé d'épreuves que les concurrents doivent réaliser et dont chacune permet de poursuivre le chemin préalablement prévu.** Certaines épreuves donnent des indications sur la suite du trajet, l'emplacement du trésor, la cage de la prisonnière ou la cache du fuyard, d'autres doivent être réalisées pour valider le circuit.

Le gagnant est celui qui, ayant passé toutes les étapes, arrive le premier, ou celui qui a obtenu le meilleur score aux diverses épreuves.

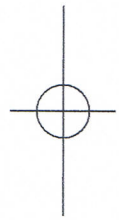
Ces parcours se réalisent le plus souvent en plein air mais peuvent aussi être joués en intérieur.

Le rôle de juge concerne celui ou ceux qui font passer les épreuves et les notent.

Le scénario mis au point par le maître du jeu peut concerner un groupe important de joueurs ou quelques amis. Il peut aussi être construit à l'usage d'une seule personne ou se jouer alternativement par deux partenaires tour à tour joueur et juge.

Sur un parcours, **chaque épreuve vaut un certain nombre de points**. Avant de commencer une épreuve, le joueur peut décider d'utiliser son **joker**, ses points seront alors multipliés par deux (une seule fois).

Le joueur peut se voir imposer un **handicap**, soit qu'il est jugé trop fort dans un domaine par rapport aux autres joueurs, soit que le juge considère qu'à une étape précédente il a été insuffisant et qu'il ou qu'elle doit se rattraper par une difficulté supplémentaire. Le handicap ne rapporte pas de points supplémentaires.



Les fiches épreuves, préparées ou choisies par l'organisateur, sont glissées dans des enveloppes numérotées selon l'ordre des étapes prévues par le scénario. Certaines étapes peuvent comporter plusieurs enveloppes ayant le même numéro et tirées au sort à l'arrivée du joueur à l'étape correspondante. Cette disposition est très utile quand il y a de nombreux concurrents.

Vous trouverez ici quelques scénarios, ainsi qu'une liste d'épreuves que vous pourrez agencer à votre guise pour organiser une partie.

Exemples de scénarios

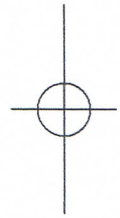
Le rallye de la tête et des jambes

Un certain nombre d'épreuves physiques et culturelles alternent pour arriver à un trésor, c'est le rallye classique, la CHASSE AU TRÉSOR habituelle que vous allez simplement rendre plus coquine, plus érotique ou carrément sexuelle selon les épreuves que vous disposerez tout au long du parcours. Dans ce genre d'aventure, n'oubliez pas l'humour et adaptez les épreuves à vos joueurs.

Vous pouvez utiliser des fiches épreuves présentées plus loin à titre d'exemple mais n'hésitez pas à en élaborer vous-même.

Sur mes fiches, j'indique la durée approximative de chaque épreuve, il faut en effet organiser votre rallye et prévoir du temps pour chaque épreuve et entre elles.

Vous numéroterez les enveloppes contenant les épreuves, dans l'ordre de leur place dans le parcours.



La cérémonie

Rallye exceptionnel, pour accueillir un nouveau membre, fêter un événement, marquer un moment important pour l'un des membres ou un couple. Ce peut être une initiation, l'enterrement d'une vie de garçon ou de fille, un anniversaire, etc.

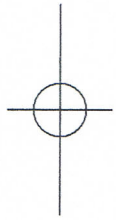
Le rallye commence par une course au trésor pendant le début d'après-midi pour se rendre sur le lieu de la cérémonie. Cette étape comprend plusieurs épreuves dont par exemple :

- Une épreuve photographique avec un photographe en public.
- Une épreuve physique (sportive…)
- Une épreuve culturelle (écrire un texte qui sera lu pendant la cérémonie, un poème, un questionnaire à remplir…)

- La dernière épreuve de la course au trésor se termine par un enlèvement. Un voyage en voiture (allusion à *Histoire d'O*) vers 17 heures.

La fin d'après-midi peut comporter plusieurs épreuves qui seront notées par un jury et par exemple :
- un jeu de la vérité
- un casting à thème tiré au sort
- un défilé de mode
- une préparation physique (bain, maquillage, etc.)

Le passage devant le grand jury et la sentence ont lieu vers 20 heures.
L'exécution de la sentence et les libations débutent vers 21 heures.
La sentence comporte toujours deux temps : une **épreuve** pour laver le passé et une **récompense** qui place le, la ou les récipiendaires dans la position de rois de la nuit.



Exemples d'épreuves

n° :	dans le parcours
titre :	**Écrire une histoire à partir de six mots**
type :	intellect. niveau 1
Matériel nécessaire :	papier - crayon
Description :	
Vous devez écrire une histoire de 5 à 10 lignes comportant logiquement les six mots suivants : tabouret, escalier, martinet, farine, jouir, méridien. Vous avez 5 minutes. Vous serez noté sur la cohérence de l'histoire et la bonne utlisation des mots obligatoires.	
Durée approximative :	10 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Définitions de mots**
type :	intellect. niveau 1
Matériel nécessaire :	Dictionnaire pour le juge si nécessaire
Description :	.
Donner la définition et placer dans une phrase pour illustrer, les mots : onanisme, connotation, levrette, masochisme, cunnilingus, callipyge, testostérone.	
Durée approximative :	10 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Écrire un poème**
type :	intellect. niveau 1
Matériel nécessaire :	papier - crayon
Description :	.
Ecrire un poème de dix à douze vers sur le thème des caresses. Vous avez 10 minutes maximum.	
Durée approximative :	15 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Apprendre et réciter**
type :	intellect. niveau 1
Description :	
Vous avez dix minutes pour apprendre par cœur ce texte puis vous devrez le réciter sans hésitation au juge de l'étape. « Pendant mes séquences de formation, mon maître pourra m'interdire de voir certaines personnes, de fréquenter certains lieux, de réaliser certaines activités quand il l'estimera nécessaire pour ma formation et sans avoir à s'en expliquer. Dans le même esprit je lui rendrai compte de tous mes faits et gestes, des personnes rencontrées, des réflexions et sentiments exprimés ou non. J'affirme par la présente reconnaître le bien fondé de cet engagement et l'intime conviction que cette formation me sera utile et salutaire. »	
Durée approximative :	de 15 à 20 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Terminer une histoire**
type :	intellect. niveau 1
Matériel nécessaire :	un magnétophone peut-être, mais pas obligatoire du tout

Description :

Vous racontez la suite de cette histoire pendant cinq minutes sans interruption.

« Bernard écrasa sa cigarette, la nuit était douce et paisible. Soudain il entendit crier, ce devait venir de derrière le porche devant lequel il passait. Le battant était entrebâillé. À nouveau un cri, mais étouffé cette fois, lui parvint... »

Durée approximative :	10 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Lettre de candidature**
type :	intellect. niveau 1
Matériel nécessaire :	papier - crayon

Description :

Vous devez répondre à cette annonce dans le but d'obtenir le poste proposé. Vous avez dix minutes.

« Couple exigeant et sévère cherche bonne à tout faire ou homme toutes mains pour assurer ménage, service et distraction de nos invités. Écrire lettre de motivation détaillée. »

Durée approximative :	un bon quart d'heure
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Jouer au petit chien (petite chienne)**
type :	expression niveau 1
Matériel nécessaire :	un sucre

Description :

Vous devez obtenir un sucre et votre maître est dur à convaincre. Vous essayez tout : se frotter contre ses jambes, lui lécher les mains ou le nez, faire le beau, aboyer, etc.

Si vous êtes convaincant, vous aurez votre sucre et une note.

Durée approximative :	10 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Comédie - l'orgasme**
type :	expression niveau 1
Matériel nécessaire :	rien

Description :

Vous devez jouer un orgasme. N'hésitez pas à partir des premiers soupirs aux clameurs d'exaltation pour terminer sur le ronronnement de satisfaction. Les petits cris ou autres expressions seront appréciés. Vous serez jugé sur l'apparent réalisme du plaisir.

Durée approximative :	environ 10 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Casting - charmer un douanier**
type :	expression niveau 1
Matériel nécessaire :	rien

Description :

Vous n'avez plus votre passeport ni aucune pièce d'identité.
Le douanier n'est pas commode. Vous devez déployer tous vos charmes et votre capacité de séduction pour qu'il vous laisse sortir du pays. Peut-être voudra-t-il vous fouiller.

Durée approximative :	15 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Danse érotique**
type :	expression niveau 1
Matériel nécessaire :	une source de musique, pas indispensable... mais utile.

Description :

Vous dansez de façon érotique pendant 5 minutes puis une pose et à nouveau 5 minutes.

Durée approximative :	15 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Leçon de gym**
type :	physique niveau 1
Matériel nécessaire :	tenue de sport légère
Description :	
Vous vous mettez à l'aise, petit short ou string, et exécutez les mouvements indiqués par le juge d'étape (course sur place, extensions, flexions, travail des bras et des jambes, travail des abdominaux, etc.)	
Durée approximative :	20 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Sauter à la corde**
type :	physique niveau 1
Matériel nécessaire :	une corde à sauter et une baguette.
Description :	
Vous sautez à la corde pendant 10 minutes au rythme indiqué par le juge d'étape. Progressivement, de plus en plus vite. À chaque échec, vous retirez un vêtement pour vous alléger. Si vous n'avez plus rien à retirer, à chaque échec vous recevez un coup de baguette sur les fesses pour vous encourager. Le juge adaptera le rythme à votre savoir sauter, mais il vous poussera à progresser.	
Durée approximative :	20 minutes (y compris les pauses)
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Parcours du combattant**
type :	physique niveau 1
Matériel nécessaire :	un sac à dos et un rouleau de corde ou de ficelle
Description :	
En tenue légère de randonnée, avec un sac à dos rempli, vous devez suivre un parcours et passer au-dessus ou ramper en dessous des obstacles formés par la corde ou la ficelle tendue. Vous perdez un point quand votre sac ou vous touchez la corde. Le juge vous fait recommencer le parcours plusieurs fois. L'exercice dure 10 minutes.	
Durée approximative :	20 minutes (y compris les pauses)
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

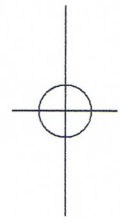
n° :	dans le parcours
titre :	**Rester en équilibre sur un pied**
type :	physique niveau 1
Matériel nécessaire :	rien
Description :	
Sur un pied, les bras en croix, comptez jusqu'à 100 puis recommencez en changeant de pied. Vous devrez compter cinq fois jusqu'à cent. Si vous comptez mal vous perdez un point, si le pied levé touche terre vous perdez un point, si vos bras ne restent pas bien droits vous perdez un point.	
Durée approximative :	15 minutes (y compris les pauses)
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**« JACQUES A DIT.. »**
type :	petit jeu niveau 1
Matériel nécessaire :	rien
Description :	
Le juge de l'étape est Jacques et il vous donne des ordres : précédés de « Jacques a dit » vous vous exécutez, sinon vous ne bougez pas. Le jeu dure 5 minutes deux fois. À chaque erreur vous perdez un point.	
Durée approximative :	15 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**JEU DE KIM**
type :	petit jeu niveau 1
Matériel nécessaire :	ensemble d'objets, tissus, papier crayon
Description :	
Sous un tissu sont alignés vingt objets. On découvre les objets 15 secondes, vous devrez ensuite en dresser la liste (3 minutes). Vous perdez deux points par objet oublié.	
Durée approximative :	10 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**COLIN-MAILLARD**
type :	petit jeu niveau 1
Matériel nécessaire :	un foulard
Description :	
Un bandeau sur les yeux vous devez reconnaître ce que l'on vous fait toucher.	
Durée approximative :	5 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)

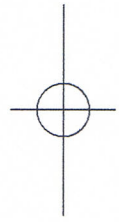
n° :	dans le parcours
titre :	**La pomme qui nage**
type :	petit jeu niveau 1
Matériel nécessaire :	de l'eau, des pommes, un lien pour les mains
Description :	
Vous devez attraper avec les dents une pomme qui se trouve dans un récipient rempli d'eau. Vous avez les mains liées dans le dos.	
Durée approximative :	10 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)



n° :	dans le parcours
titre :	**La Statue**
type :	sexe niveau 2
Matériel nécessaire :	un foulard
Description :	
Vous vous déshabillez et prenez une pose de statue. Vous avez les yeux bandés. Malgré les touchers des visiteurs vous ne devrez pas bouger. Vous serez noté sur votre impassibilité.	
Durée approximative :	15 minutes
Score ou résultat :	noté sur 20 (sur 40 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Rhabillage**
type :	sexe niveau 2
Matériel nécessaire :	rien
Description :	
Les yeux bandés, vous vous déshabillez entièrement. Pour récupérer chaque vêtement vous devez satisfaire les souhaits du ou des juges.	
Durée approximative :	entre une demi-heure et une heure
Score ou résultat :	noté sur 20 (sur 40 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Le pot de miel**
type :	sexe niveau 1
Matériel nécessaire :	un pot de miel et une corde
Description :	
Torse nu, attaché à un arbre, vous êtes enduit de miel sur les seins. Vous serez délivré quand un autre joueur ou un juge vous aura léché complètement.	
Durée approximative :	minimum10 minutes
Score ou résultat :	noté sur 10 (sur 20 si joker)



n° :	dans le parcours
titre :	**Noter ses seins**
type :	sexe niveau 2
Matériel nécessaire :	rien... mais si appareil photo, c'est très bien
Description :	
Vous devez montrer votre nombril à un passant et lui demander de vous mettre une note puis vous faites de même en montrant vos seins (femme) ou vos fesses (homme).	
Durée approximative :	selon les cas
Score ou résultat :	noté sur 20 (sur 40 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**La manche**
type :	sexe niveau 2
Matériel nécessaire :	une pancarte (carton et ficelle)
Description :	
Vous vous promenez avec une pancarte : « Faites-moi un baiser SVP ». Vous marquez 3 points par baiser obtenu.	
Durée approximative :	selon le passage, fixer un temps maxi
Score ou résultat :	noté sur 20 (sur 40 si joker – le baiser valant alors 6 points)

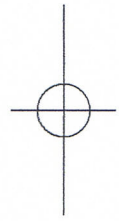
n° :	dans le parcours
titre :	**La fessée au dé**
type :	sévère niveau 2
Matériel nécessaire :	un dé et une baguette
Description :	
Vous jouez avec un dé la fessée que vous allez recevoir. • Premier lancer de dé : numéro pair, cul nu ; numéro impair, en slip • Deuxième lancer de dé : 1, 2, 3, à la main ; 4, 5, 6, à la baguette • Troisième lancer de dé : le chiffre du dé est multiplié par cinq pour le nombre de coups	
Durée approximative :	15 minutes ou plus si pas de chance...
Score ou résultat :	le comportement est noté sur 20 (sur 40 si joker)

n° :	dans le parcours
titre :	**Course... à pinces**
type :	sévère niveau 2
Matériel nécessaire :	deux pinces à linge
Description :	
Vous courez sur place torse nu avec une pince à linge sur la pointe de chaque sein. Toutes les minutes le juge retire les pinces et les remet si vous lui demandez. Chaque remise des pinces compte pour deux points. La première pose ne compte pas de point. Maximum vingt points.	
Durée approximative :	selon les performances jusqu'à 20 minutes (y compris intermèdes)
Score ou résultat :	noté sur 20 (sur 40 si joker)

Etc. Comme nous vous l'avons dit en préambule, tout ceci ne concerne que des adultes consentants à l'esprit badin...

12. jeux de rôles

Les jeux de rôles, et notamment ceux dits « grandeur nature », peuvent bien évidemment constituer des amusements érotiques entre adultes. Nous nous contenterons ici de proposer un petit jeu : CASTING PARTY.



Casting party

Présentation du jeu

Matériel nécessaire : aucun mais avec l'accord impératif des joueurs on peut utiliser appareil photo, caméra, projecteurs etc.

Nombre de joueurs : à partir de deux, mais supporte bien d'être 4 ou 5.

Petit jeu de rôles limité dans le temps, CASTING peut se jouer à deux ou plus.

Chaque joueur écrit sur un papier un rôle à tenir et une scène à jouer (une situation, une action, etc.).
On tire au sort le postulant qui devra piocher un rôle et une situation à jouer.
À deux, chaque joueur remplit deux papiers (il y aura donc 4 rôles possibles dans 4 situations différentes).
Si vous êtes plusieurs, vous pouvez prévoir des scènes à deux ou plus. Le directeur de casting est tiré au sort.

L'idéal est de créer l'ambiance d'un casting. Un espace. Le candidat, après avoir tiré au hasard son rôle et la scène à jouer, se prépare dans la salle d'attente. Le joueur qui joue le rôle de directeur de casting dit : « entrez », se fait remettre le papier et dit : « allez-y... » puis après il dit simplement : « merci on vous écrira ».
Si vous disposez d'un projecteur, c'est encore mieux.

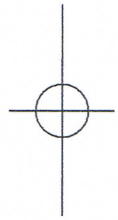
Après le passage, le directeur de casting met une note de 0 à 10 et de son coté le comédien s'évalue de 1 à 10.

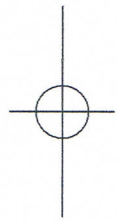
- Si les deux notes sont identiques ou presque (différence maxi : 2 points), le directeur de casting reste en place et peut rajouter un rôle et une scène dans les papiers. Le comédien pioche à nouveau un rôle et une scène (si plusieurs comé-

diens, le suivant).
• Si la note du directeur de casting est supérieure ou inférieure à celle du comédien (de plus de 2 points) c'est le directeur de casting qui devient postulant comédien.

Exemple de rôles et de scènes :

- Le jeune homme vient demander la main de sa fille à un père irascible…
- La femme surprise à voler tente d'amadouer le directeur de magasin…
- L'homme qui veut exprimer son amour sans être sûr d'un retour…
- Le père tente d'expliquer à son grand dadais de fils ce que veut dire « enculé »…
- Entretien d'embauche pour un film X…
- Confession : je t'ai trompé, pardonne-moi…





13. l'atelier des gages et des enjeux

Pour finir ce parcours au pays des jeux érotiques, nous allons pénétrer au Saint des Saints, ce fameux atelier où se fabriquent les gages coquins.

Pour chacun des jeux présentés jusqu'à maintenant, vous disposiez d'une liste de gages.
Les gages proposés permettent de créer progressivement l'ambiance. Ils n'impliquent pas de rapports sexuels immédiats mais entrent plutôt dans la catégorie des préliminaires, ou simplement de la recherche de moments agréables qui seront suivis ou non par une relation sexuelle. Respectez le rythme de votre partenaire ou de vos amis et si les gages doivent devenir plus explicitement sexuels, laissez-vous ce moment intermédiaire dont certains prétendent qu'il est indispensable à l'amour.

Laissez maintenant libre cours à votre imagination ! À vous d'élaborer vos propres gages à partir de votre niveau d'intimité, de vos propres fantasmes et de vos limites. Les gages peuvent aller loin dans l'érotisme et la sexualité à condition qu'ils concernent des adultes consentants.

Grâce au hasard, ce n'est pas toujours madame ou le jeune éphèbe qui seront déshabillés par les cartes ou les dés. **On ne sait pas qui devra se plier aux gages décidés d'un commun accord.**
Cette inconnue est excitante et donne du piment au jeu, elle peut faire varier à l'infini les préalables à l'amour. Bisous, caresses, massages, chatouilles ou fessées sont distribués de façon aléatoire. Le hasard introduit la diversité. De son côté, la règle supprime l'arbitraire, elle s'impose à chacun, ouvrant et limitant les initiatives à ce qui est accepté. La règle, acceptée par tous, permet d'élaborer des stratégies, laisse de la place à la ruse, elle sert à la défense des plus faibles.

Nous allons voir maintenant comment réaliser vous-même une liste de gages qui correspondent à vos attentes, vos désirs et vos objectifs.

Pour commencer, nous allons passer en revue les grandes catégories d'enjeux qui viennent donner du piment à vos amusements de société. Nous examinerons ensuite comment est composé un gage et les diverses techniques pour réaliser vos fiches de gages. Enfin, je vous proposerai une méthode d'attribution de gages valable pour tous les jeux dits d'argent où circulent des jetons et autres monnaies réelles ou factices : LES ENCHÈRES. Cette méthode vient radicalement rénover le très vénérable et très classique STRIP-POKER.

Typologie des enjeux

L'enjeu vient conclure l'ensemble des parties d'un jeu.
Contrairement aux petits gages qui accompagnent chaque partie et qui se réalisent rapidement pour ne pas rompre la dynamique du jeu, l'enjeu est une pénalité qui peut utiliser du temps.
Il sera décidé en début de jeu, ou fera l'objet d'un tirage au sort en fin de jeu, ou sera choisi par le gagnant qui l'imposera au perdant.
Pendant les parties les joueurs connaissent l'enjeu, qui vient pimenter leur désir de gagner pour éviter d'en être la victime ou pour avoir le plaisir de pouvoir l'infliger à leur partenaire-adversaire.
Le gage final vient conclure le jeu par *vae victis*.
Mais il est de tendres punitions et d'érotiques défaites.

Bise / Baiser

Nombreux sont les gages où **l'on sera embrassé et l'on embrassera.**
Il peut s'agir de petits bisous ou de baisers profonds, d'embrasser les joues, les épaules, les lèvres, les seins, voire le sexe de l'autre. Le perdant devra embrasser le gagnant ou tous les joueurs ou être embrassé par ceux-ci.
Le plus souvent, il s'agit de petits gages courts mais on pourra imaginer qu'un jeu se conclue par une longue séquence de baiser.
Nous mettrons aussi dans cette catégorie les gages où il s'agit de lécher ou d'être léché. Là aussi on lèchera les mains, les joues, la poitrine, et dans les gages plus hard, le sexe, etc.
Pour préciser cette pénalité, on devra indiquer la durée ou ce qui met fin à ce gage, quand et où il a lieu, quelle position et quelle tenue doivent avoir le perdant, ce qui est permis et interdit.

Attente

L'attente est une pénalité où le perdant doit attendre son gagnant ou une personne ou un événement, à un moment et pendant une durée donnée.
L'attente se caractérise par le fait qu'aucune autre activité n'est permise pendant ce temps.
Cette pénalité est souvent la première partie d'un enjeu. On attend la pénalité ou la récompense qui constitue alors la deuxième partie du gage.
L'attente peut être une petite pénitence ou une sévère pénalité, selon les caractéristiques prévues pour ce gage.
Pour préciser cette pénalité, on devra indiquer la durée ou ce qui met fin à l'attente, quand et où elle a lieu, quelle position et quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit.

Piquet et coin

Le piquet est une pénalité où **le perdant doit rester debout et immobile à un endroit précis et pendant un temps donné.** Le coin est une punition où l'élève doit rester immobile face à un coin de mur (ou toute autre cloison).
Pour préciser ce gage, on devra indiquer la durée ou ce qui met fin à l'attente, quand et où elle a lieu, quelle position et quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit.
Cette ancienne punition scolaire utilisée entre adultes met la victime du gage dans la position de mauvais élève exposé au regard sans bouger et en silence.
Il n'est pas interdit d'aller rejoindre la victime dans son coin pour abuser un peu de sa faiblesse.

Exposition

L'exposition est une pénalité où **le perdant dénude et présente tout ou partie de son corps au regard et garde la position sans bouger.**
Il peut s'agir au premier niveau, simplement coquin, de dévoiler son nombril, ses genoux ou ses seins, de baisser son pantalon ou soulever sa jupe. Au maximum, dans des versions plus hard, l'exposition peut avoir un caractère pornographique.
Pour préciser ce gage, on devra indiquer ce qui est exposé, la durée ou ce qui met fin à la démonstration, quand et où elle a lieu, quelle position et quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit.

Pénitence

La pénitence est une pénalité où **le perdant se tient immobile dans une position inconfortable ou en subissant une gêne.**
On retrouve dans cette catégorie de gages les punitions scolaires à l'ancienne, telles que : à genoux ou accroupi, les bras en croix ou les mains sur la tête, etc.
Pour préciser ce gage on devra indiquer la position à tenir, la durée ou ce qui met fin à la pénitence, quand et où elle a lieu, quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit (ne pas oublier la dimension ludique du gage).

Caresses

Le perdant devra par exemple caresser le gagnant jusqu'à ce que ce dernier l'arrête. Les caresses pourront concerner une partie du corps ou la totalité.
On fera entrer sous cette rubrique tous les massages. Les dif-

férentes formes de massage : avec les doigts à la suédoise, avec les cuisses à la danoise, avec les seins à l'espagnole, avec la bouche à la française, etc.
Pour préciser ce gage, on devra indiquer la position à tenir, la durée ou ce qui met fin à cette agréable pénitence, quand et où elle a lieu, quelle tenue doivent avoir les protagonistes, ce qui est permis et interdit.

Mobilier

Le mobilier est une pénalité où **le corps du joueur se substitue à un meuble ou un ustensile** (table basse, bougeoir, lampe, portemanteau, siège, lutrin, écritoire, etc.).
Ce gage (ce n'est qu'un jeu entre adultes consentants) transforme pour un temps le perdant en objet, en meuble que pourra utiliser le gagnant.
Pour préciser ce gage on devra indiquer le meuble ou l'objet à composer, la position à tenir, la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu, quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit.

Animalier

L'animalier est une pénalité où **le perdant doit jouer le rôle d'un animal domestique** (chien, chat, panthère, cheval, etc.).
Le gagnant étant devenu son maître par la grâce du jeu.
Nous connaissons tous le jeu du pauvre petit chat où un joueur tente d'obtenir un sourire en miaulant. De très nombreux gages utilisent le thème animalier. Les variantes vont du gage où l'on doit marcher en canard en faisant coin-coin jusqu'à des formes d'humiliations sadomasochistes ou exhibitionnistes.
Pour préciser ce gage, on devra indiquer de quel animal il s'agit, la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu, quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit.

Corvées

La corvée obligatoire est la sanction classique où **le perdant doit réaliser une tâche, le plus souvent ménagère**, qui devient une punition quand elle est imposée. La durée, l'importance de la corvée, la tenue dans laquelle on la réalise, le contexte en font une punition légère ou sévère, coquine ou humiliante.
On se souvient du film *Le Repos du guerrier* où une très jolie femme entièrement nue, passe l'aspirateur sous le regard de son compagnon. Passer une serpillière à la main, à genoux, en tenue d'Ève (ou d'Adam) peut être très érotique. Ce sont souvent les décalages entre l'action réalisée, la tenue et le contexte qui peuvent donner un caractère coquin voire plus à une tâche banale.
Les corvées peuvent se dérouler dans de multiples lieux : la cuisine, la salle à manger, le salon, les autres pièces de la maison, le jardin, le garage, la bibliothèque etc. Ces gages seront souvent couplés avec une inspection (voir plus loin).

Spectacles

Le spectacle obligé contraint le perdant à une expression corporelle ou verbale qui s'impose à lui.
Les conditions de la pénalité peuvent en faire une douce exigence, une cruelle humiliation, ou un moment très agréable venant conclure un jeu.
Il pourra s'agir de réciter un poème, de chanter une chanson, d'exécuter une danse, danse du ventre, strip-tease, défilé de mode (vêtements, maillots de bain, sous-vêtements...), d'un déguisement, d'un mime, du jeu de la statue, d'un concours de grimaces, d'un casting pour film érotique, d'un jeu de rôle, de poser pour des photos ou d'un tournage vidéo.
Pour préciser ce gage, on devra indiquer de quel spectacle il s'agit, la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu,

quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit, le rôle éventuel du gagnant spectateur, jury, partenaire dans une séquence de film, etc.

Privations

La privation est une **pénalité classique considérée comme banale** : privation de dessert, de sortie, de télé, etc. **Mais elle peut devenir très contraignante ou très érotique** selon la manière dont elle s'impose et ce qu'elle interdit.
La privation peut concerner la nourriture (ce soir, tu nous serviras à table sans rien manger...), les vêtements (privé de sous-vêtements pendant une semaine), la parole (week-end silence), les activités, des objets (portable confisqué), les bisous, les caresses, de faire l'amour, etc.
Pour préciser ce gage on devra indiquer ce qui est interdit, la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu.

Exercices physiques

Les exercices physiques regroupent **de nombreux gages qui impliquent de bouger son corps.**
Ils peuvent mettre en jeu l'équilibre : se tenir sur une jambe, marcher sur une ligne les yeux fermés. Ce peut être des efforts musculaires comme des flexions par exemple. Des performances : courir 100 m.
Pour préciser ce gage on devra indiquer de quel exercice il s'agit, la performance attendue, la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu, quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit, le rôle éventuel du gagnant entraîneur, spectateur, jury, concurrent...
Se rappeler qu'il doit s'agir d'un gage amusant et si possible érotique.

Hygiène corporelle

L'hygiène corporelle est **un très bon prétexte pour mettre en place des gages plus ou moins érotiques** : se laver en présence du gagnant. Cruels : l'obligation de se doucher à l'eau froide. Pour les très méchants : l'utilisation du gant de crin, voir de la brosse à chiendent.
Il peut s'agir de se maquiller ou de se démaquiller. Certaines formes d'épilation peuvent constituer une série de pénalités.
Pour préciser ce gage, on devra indiquer la mesure d'hygiène qui s'applique au perdant ou à la perdante, la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu, quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit, le rôle éventuel du gagnant, spectateur, nettoyeur, arroseur, etc..

Régime

Le régime alimentaire est **une contrainte qui peut se rapprocher de la privation mais qui a l'avantage d'être une pénalité qui se réalise en principe dans l'intérêt du perdant.**
Le perdant pourra être condamné à suivre strictement le régime que lui conseille son médecin : privé d'alcool pendant plusieurs jours, au pain et à l'eau le jour suivant. Ou c'est la manière de manger qui devient un gage : manger sans couvert ou assis par terre, etc.
Pour préciser ce gage, on devra indiquer la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu, quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit.

Inspection

L'inspection est une pénalité où **le perdant accepte une inspection de lui-même ou de son environnement.** En per-

dant, il donne en quelque sorte au gagnant un droit de perquisition, une autorisation d'intrusion.
Il peut s'agir d'une fouille des vêtements ou d'une pièce, pour trouver un petit papier que le perdant aura dû cacher.
Il peut s'agir de vérifier la propreté d'une pièce (après une corvée par exemple) ou l'ensemble du linge qui doit être impeccablement plié, etc.
Pour préciser ce gage on devra indiquer le but, la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu, quelle tenue doit avoir le perdant, ce qui est permis et interdit, le rôle du gagnant.

Contrôle

Le contrôle est **une pénalité qui soumet le perdant au contrôle permanent du gagnant pendant une période donnée.**
Le contrôle peut porter sur les déplacements, l'activité, les dépenses, les relations, les loisirs, etc. Les outils de contrôle peuvent être le téléphone, l'ordinateur, l'appareil photo ou la caméra mais aussi simplement un cahier intime.
Pour préciser ce gage, on devra indiquer la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu, ce qui doit être contrôlé, quel compte-rendu doit réaliser le perdant, ce qui est permis et interdit.

Handicap

Le handicap est un gage ou **le perdant va être soumis à une gêne, une réduction de sa capacité sensorielle ou physique.**
L'un ou plusieurs de ses sens sont entravés.
Par exemple la vue par un bandeau, l'audition par des écouteurs, l'expression orale par un bâillon, la marche par le fait de n'avoir qu'une chaussure, etc.

Pour préciser ce gage, on déterminera ce qui handicape et comment, la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu, ce qui doit être contrôlé, ce qui est permis et interdit.

Enfermement

L'enfermement concerne **tous les gages qui vont emprisonner symboliquement ou réellement les joueurs malchanceux.**
Les formes de pénalités sont nombreuses, de la case prison du MONOPOLY, où il peut être intéressant de se trouver, aux mises en cages de certaines soirées sadomaso, il y a une marge.
L'enfermement s'accompagne souvent de caractéristiques désagréables : être dans le noir, position inconfortable, isolement, etc.
Ici nous nous rappellerons que nous jouons même si le prince est jeté dans un cul de basse fosse ou la princesse enfermée dans la plus haute tour.
Les lieux peuvent êtres multiples : cabinet noir, placard, cave, cage, chambre, etc. On veillera toujours à la sécurité. Dans ce domaine, imaginez toujours le pire (incendie) et prévoyez les évasions de secours.

Bondage

Le bondage ou saucissonnage consistera à **attacher le perdant pendant un certain temps.**
Comme pénalité à la fin d'un jeu, le bondage peut avoir plusieurs objectifs :
• Mettre le perdant dans une position inconfortable (sortes de pénitences attachées).
• Immobiliser simplement, c'est comme l'attente ou le piquet mais attaché.
• Exposer le perdant au regard, voir aux moqueries, c'est la fonction pilori.

• Comme préparatif à une punition corporelle.
Le bondage est considéré par certains comme un art et suppose un apprentissage (efficacité, esthétique et sécurité). Si nécessaire voir les sites spécialisés.

Confession

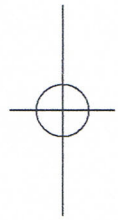
La confession ou jeu de la vérité est une pénalité où **le perdant doit répondre avec franchise aux questions qui lui sont posées, fussent-elle très intimes.** C'est le jeu de la vérité, version gage.
Dans une autre version le perdant devra raconter plus tard, à la fin d'une semaine par exemple, ce qu'il a fait et en particulier ses transgressions, ses insuffisances ou ses « mauvaises pensées » et répondre complètement aux questions qui lui seront alors posées.
La confession peut être intime ou publique, se faire oralement ou par écrit, dans diverses tenues. Elle peut s'accompagner d'une position de pénitence plus ou moins sévère.
Elle peut prendre la forme d'un jeu de rôle du genre « interrogatoire ».

Devoirs

Le devoir à faire, la leçon à apprendre, les lignes à copier peuvent constituer un gage de fin de jeu. Le perdant se retrouve alors dans le rôle du mauvais élève qui doit réaliser un devoir supplémentaire alors que les autres se détendent.
On pourra par exemple copier 100 fois « J'ai perdu et je reconnais que tu es plus fort, plus beau plus intelligent que moi » ou apprendre pour réciter 10 lignes d'*Histoire d'O* ;
ou faire une dissertation sur : « les sentiments contradictoires qui m'assaillent quand je perds ou quand je gagne contre toi », etc.

Fessée

Sous la rubrique fessée peuvent se ranger **tous les gages impliquant un châtiment corporel**, allant de la petite tape sur les mains jusqu'à la sévère correction avec une cravache.
Rappelons ici qu'il s'agit d'identifier les gages et pénalités utilisés au cours de jeux entre adultes consentants.
Le gage pourra être administré à la main, au martinet, avec une règle, etc. Les fesses étant le lieu privilégié pour ce châtiment qui peut aussi concerner les mains ou la plante des pieds.
Vous trouverez quelques sites très documentés sur cette question (chercher à : fessée et *spanking*).
Pour préciser ce gage on devra indiquer les modalités du châtiment, la durée ou ce qui met fin au gage, quand et où il a lieu, quelle tenue doit porter le perdant, ce qui est permis et interdit, le rôle du gagnant.



Petits Jeux

Les petits jeux peuvent constituer **des gages de fin de soirée de jeu**, par exemple : JACQUES A DIT, PAUVRE PETIT CHAT, TU BRÛLES-TU GÈLES, COLIN-MAILLARD.
Dans ces cas-là, les rôles ne sont pas alternatifs ou tirés au sort, c'est par exemple le gagnant qui sera Jacques dans une partie de « Jacques a dit » et le perdant qui devra exécuter les consignes de son vainqueur.

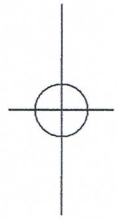
Chatouilles et pincements

Chatouilles et pincements sont aussi des gages utilisables dans les jeux de société pour adultes. Ce peut être **des petits gages rapides mais aussi une pénalité de fin de jeu.**
On chatouille avec les mains mais aussi avec des plumes ou

autres, sous les bras, sous les pieds et bien ailleurs.
On pince avec les mains mais plus cruel, avec des pinces à linge par exemple, surtout quand celles-ci sont placées sur des endroits sensibles, comme les seins.
Qui chatouille ou pince qui, combien de temps, dans quelles conditions, que doivent faire la victime et le bourreau ? Autant de questions à préciser pour ces pénalités entre adultes joueurs.
Ces catégories de gages et d'enjeux concernant les prémices, les hors-d'œuvres de l'amour, ou les jeux érotiques permis par une franche camaraderie, je n'ai pas cité explicitement les pénalités joyeuses que sont :

Pénétrations diverses, cunnilingus et fellation.

De même que l'expérimentation des positions du Kama Sutra qui, au-delà du sexe, constituent parfois des exercices physiques qui relèvent du gage voir du gag mais dont la réalisation pourrait constituer un gage de fin de soirée.



Construction d'un gage

La pénalité, dans les jeux de sociétés entre adultes, les paris ou les défis, répond à un certain nombre de règles. On peut étudier ces éléments dans les différentes productions (artistiques ou non) et notamment dans la littérature, les bandes dessinés, les sites web, les films et autres réalisations audio-visuelles.

L'étude de ces gages et pénalités met en lumière quelques constantes que nous classerons ici en 5 parties :

- l'action : faire, exécuter, donner ou recevoir.
- le contexte spatio-temporel.
- la tenue, vêtements, coiffure, maquillage, etc.
- la position ou les mouvements.
- les handicaps et contraintes.

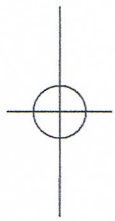
Ces différents éléments vont s'articuler pour constituer un gage, une pénalité ou une punition. Dans certains cas ils seront tous présents, dans d'autres non. Cette liste constitue une trame sur laquelle se tissent les fils de l'action.
La façon dont se tissent les différents éléments va rendre le gage plus ou moins difficile à réaliser, plus ou moins sévère, plus ou moins soft et gentiment érotique ou hard et sexuellement explicite, plus ou moins coquin ou humiliant, etc.
Le gage « Servir des boissons aux autre joueurs » sera différent si cette petite corvée se réalise en vêtements ordinaires ou nu avec un petit tablier blanc. Ce même gage entre deux amants ou en présence d'amis prend là encore un ton différent.

On n'imagine pas les mêmes gages pour une soirée entre amis, qui ont envie de se dévergonder un peu mais qui n'en-

visagent ni échangisme ni partouze, pour un couple qui débute son histoire et pour qui le jeu est un moyen de flirter gentiment, ou comme préalable à l'amour, pour un vieux couple qui souhaite redynamiser sa relation amoureuse, ou pour un groupe d'adultes pour qui c'est une introduction à des bacchanales sexuelles.

D'autres facteurs seront pris en compte qui relèvent de la connaissance que vous avez de vos partenaires de jeux.

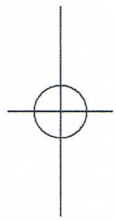
Enfin, il vous faut chercher une cohérence entre les gages choisis et l'ambiance que vous souhaitez proposer. Entre les gages de salle de garde avec hilarité assurée et le glissement érotique du plaisir dans une ambiance musique douce et bougies, il faut faire des choix.



Comment préparer concrètement votre liste de gages

Si pour lancer le jeu ou pour d'autres raisons, vous devez préparer seul la liste des gages correspondants à un jeu, vous tiendrez compte des éléments que nous avons examinés plus haut.
Par contre si vous souhaitez faire participer votre compagnon ou votre compagne à l'élaboration des gages, voir même associer un groupe de joueurs au choix des pénalités, il y a au moins deux méthodes : **les petits papiers** et **la feuille pliée**.

Les petits papiers : rien de plus simple, chacun rédige un certain nombre de gages sur autant de papiers qui sont aussitôt pliés en quatre et mélangés.
Après quoi, selon le jeu, il seront numérotés (style JEU DE L'OIE) ou tirés au sort.



La feuille pliée : si vous utilisez une feuille vierge du jeu des Sentences (un gage par carte) ou des dominos ou encore des dés, vous pliez la feuille, chacun en remplit une partie. Vous pouvez aussi plier une feuille en accordéon : je note un gage, je replis la feuille pour cacher mon texte, mon partenaire en fait autant, etc.

S'agissant des enjeux ou gages de fin de partie, je vous conseille de les glisser dans une enveloppe qui sera décachetée en fin de jeu.

Les enchères

Les jeux qui peuvent déboucher sur des enchères sont **les jeux dits d'argent qui se jouent avec des jetons représentant des unités monétaires :** des francs, des euros ou des dollars. C'est le cas par exemple du POKER, de la BOULE ou du BLACK JACK.

Les enchères peuvent être utilisées pour n'importe quel jeu, par exemple le MONOPOLY, la BONNE PAYE, etc.

Les enchères ont lieu quand l'un des joueurs a perdu tous ses jetons et que la partie n'est pas terminée. Il doit vendre les vêtements qu'il porte aux enchères aux joueurs les plus chanceux. S'il ne lui reste plus sur lui de vêtements à vendre, c'est du temps à la disposition du vainqueur qu'il devra vendre (comme esclave sexuel...ou dame de compagnie ?).

Mais le joueur malchanceux peut racheter ses vêtements s'il se refait, s'il gagne suffisamment de jetons.

Le prix de vente des vêtements et leur prix de rachat sont fixés par l'offre et la demande mais des limites inférieures et supérieures sont arrêtées par la règle du jeu.
Voir le barème des enchères (pages suivantes).

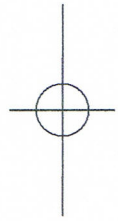
Le joueur démuni ne peut proposer de vendre que son tour de jouer venu. Il en est de même s'il rachète.

Le rôle de commissaire-priseur est tenu par le gagnant au moment de la transaction. Ce dernier peut aussi participer aux enchères et acheter ou vendre.

Si le nouveau propriétaire de vêtements qu'il a achetés est ensuite, lui-même, en difficulté, il pourra revendre à un autre

joueur. La tradition veut alors que cette vente se fasse au prix le plus bas du barème.

Si vous décidez d'utiliser les enchères dans une partie de POKER, je vous conseille de fixer la somme dont dispose chaque joueur (la cave) à hauteur de 5000 unités non renouvelables autrement qu'en passant par les enchères.



OBJETS À VENDRE	**Observations** après cette vente
Vêtements du haut veste, pull, gilet, corsage, chemisier, haut de robe	Le perdant est en maillot de corps ou en soutien-gorge
Sous-vêtements du haut maillot, soutien gorge, etc.	Le perdant est torse nu
Vêtements du bas pantalon, jupe, short	Le perdant est en slip
Sous-vêtements du bas culotte, slip, string, etc.	Le perdant est nu
Chaussures	Le perdant est en bas ou en chaussettes
Chaussettes, bas, collants	Le perdant est pieds nus
Accessoires et bijoux	Le perdant enlève tous ses accessoires (bijoux, etc.)
Total à vendre :	

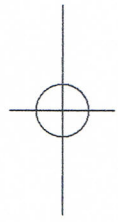
MISE À DISPOSITION	**Observations**
À la disposition de l'acheteur • Par tranche de 5 mn	L'acheteur a le droit de disposer du joueur et d'exiger ce qu'il veut quand et où il le veut pendant le temps qu'il a acheté. (limites fixées par les joueurs)
• Forfait pour une heure	idem

PS : Ces gages ne concernent que des joueurs consentants

prix de vente		prix de rachat	
mini	**maxi**	**mini**	**maxi**
500 €	600 €	400 €	450 €
1 000 €	1 200 €	800 €	900 €
750 €	1 000 €	600 €	650 €
1 250 €	1 400 €	1 000 €	1 150 €
250 €	350 €	150 €	200 €
250 €	350 €	150 €	200 €
500 €	600 €	400 €	450 €
4 500 €	**5 500** €	**3 500** €	**4 000** €

prix de vente		prix de rachat	
mini	**maxi**	**mini**	**maxi**
50 €	70 €	100 €	à la discrétion du propriétaire
800 €	1 000 €	1 200 €	idem

Et voilà. Maintenant : à vous de jouer !



Bibliographie générale

Le petit Larousse des Jeux, Larousse, 1999. Une ressource simple et très complète sur la plupart des jeux, leur histoire, leurs règles, et leurs variantes.
Le Dictionnaire des jeux de société, Jean Marie Lhote, Flammarion, 1998.
Le livre de tous les jeux, Solar, 1989. Un véritable effort pédagogique.
Le Grand Livre des jeux, Gründ, 2000. Fait pour les petits, il explique bien aux grands.
Les Jeux de tables pour tous, M.L. Gennaro, Éditions de Vecchi, 2003.

Livres sur les jeux érotiques

Si vous cherchez du coté festivités et bonne humeur collective vous pouvez commander de petits fascicules tels : 69 Jeux sexy pour vos soirées, Spécial gages, Anniversaire de mariage, Départ en retraite, etc. à la page « Boutique pour rigoler » sur le site http://www.rigoler.com/boutique/

Existe également : *36 jeux drôles pour pimenter votre vie amoureuse*, éditions de l'Homme, qui propose plutôt des thèmes de jeux de rôles.

Jeux érotiques sur le web

On peut trouver sur le net quelques sites gratuits proposant des jeux de société pour adultes, parmi ceux ci : Jeux de société érotiques pour adultes, animé par Dominique Saint-Lambert, auteur de cet ouvrage. http://www.jeuxpouradultes.com. La rubrique « Liens » vous ouvrira la porte sur quelques bons sites.
Par contre, en tapant sur un moteur de recherche « jeux érotiques », « jeux pour adultes », « jeux pour couples » etc., vous trouverez des milliers de sites ; certains sont des casinos avec jeux d'argent, et la plupart sont des entrées sur des sites commerciaux de sexe.

Quelques jeux érotiques en boîte

Si vous préférez disposer de jeux en boîte, vous pouvez acquérir quelques bons produits et à titre d'exemple :

- *Libertin-Art*, vendu sur le site http://www.libertin-art.com/
- *Érosgame*, vendu aussi sur http://www.erosgame.net/
- *Love Trivia*, devenu Sexy Love, éditions Schmidt.
- *Sexy folies*, aux éditions André Adjez.
- *Fantasm*, éditions Liza production.

Et si finalement vous voulez inventer votre jeu et le faire fabriquer : http://www.ferriotcric.com/francais/jeusoc.htm

Ou vous faire fabriquer des jeux en ligne à votre marque avec vos photos :
http://www.adevnet.fr/

sommaire

Prologue 5

Mode d'emploi 7

1. Jeux de cartes 11

2. Jeux de dés 17

3. Jeux de dominos 23

4. Jeux de damiers 29

5. Jeux questions réponses 35

6. Jeux de l'oie 43

7. Les jeux de mérelles (ou du moulin) 51

8. Jeux guerriers et batailles navales 57

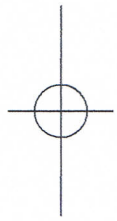
9. Jeux de dalles 63

10. Jeux divers 75

11. Rallye, course au trésor... 89

12. Jeux de rôles – Casting party 101

13. L'Atelier des gages et des enjeux 105



Dominique Saint-Lambert

Osez...

les jeux érotiques

Ce guide vous propose de pimenter vos soirées en couple ou entre amis. Les objets de jeux les plus banals – cartes, dés, dominos, pions et damiers... – vont devenir les complices de vos ébats. Après avoir lu ce livre, vous ne penserez plus jamais que le jeu de l'oie ou la marelle, la bataille navale ou le rallye surprise sont réservés aux enfants.
Allez-vous oser jouer avec nous ?

Dominique Saint-Lambert est l'auteur du seul site Internet intégralement voué à la diffusion des jeux érotiques (www.jeuxpouradultes.com) et a collaboré à la revue *Union* pour une rubrique leur étant consacrée.

Osez... tout savoir sur le sexe

« Osez » est une collection de petits guides précis et ludiques, consacrés à toutes les pratiques sexuelles.

Osez... le plaisir

Dans la même collection • Osez l'échangisme • Osez tout savoir sur la fellation • Osez faire l'amour partout sauf dans un lit

9 782842 711887

7 €

www.lamusardine.com

Illustration Arthur de Pins